

Games *Disc & Mag*

COMPUTEC
VERLAG

3/94
DM 7,-

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IVW

Die Knaller des Monats

SimCity 2000
Gabriel Knight
Alone in the Dark 2

Heiße News aus Las Vegas

Messebericht CES

Technologie der Zukunft

Power PC

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantier-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

Meiller-Comcard
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 10062
08223 Falkenstein

Im großen CD-ROM-Teil

Strike Commander
Journeyman Project

C O V E R D I S K

Pinball
Fantasies

Der Pinball Dreams-Nachfolger und
zwei ultimative DOOM-Trainer!

386er · EMS · Tastatur · VGA



W
H
A
T
\$
U
P

Für Geschäftsleute in der Spielebranche gibt es alljährlich im Januar ein zweites Weihnachtsfest. Anlässlich der Consumer Electronics Show, kurz CES, stellen alle bekannten und auch weniger bekannten Hersteller die Highlights der kommenden zwölf Monate vor. Leider fiel die Ausbeute dieses Jahr äußerst spärlich aus, denn lediglich zwei winzig kleine Firmen konnten mit herausragend innovativen Produkten aufwarten; die festen Größen im Business zeigten zwar auch tolle Spiele, doch war das meiste längst bekannt und es fehlte der letzte Kick.

Das ständig wachsende Unternehmen Wavefront rührte für seine neue Entwicklungssoftware Game-ware kräftig die Werbetrommel. Wer in Las Vegas schon einmal das Hotel Luxor besucht hat, ist an einer Fahrt in dem sagenhaften Simulator In Search of the Obelisk bestimmt nicht vorbeigekommen. Diese beeindruckenden Effekte stellt nun Game-ware zur Verfügung, so daß wir uns schon einmal auf eine heiße Zukunft einstellen können. Über beide Produkte werden wir Sie in der nächsten Ausgabe ausführlich informieren.

Ahead Inc. und Wavefront zeigten allen anderen, daß die Größe eines Unternehmens nicht mit der Qualität der Produkte zusammenhängen muß. Virtual Guitar von Ahead ist für den Heimanwender bestimmt am interessantesten, läßt es doch selbst ungeübte Gitarri-
sten zu absoluten Megastars aufsteigen. Einfach die Saiten im richtigen Takt anschlagen und schon ergeben sich harte Riffs und beeindruckende Melodien. So-
gar fesselnde Soli sind mit diesem Instru-
ment kein Problem.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

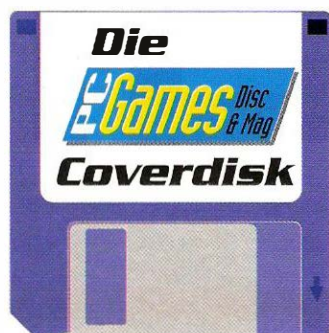
PC ACTION 2/94

Alle PC ACTION-Kunden werden in der Zwischenzeit bestimmt bemerkt haben, daß wir die Ausgabe 1/94 übersprungen haben, um mit der seit kurzem beiliegenden PC Games konform zu gehen. Im gleichen Atemzug mit der Änderung der Heftnumerierung ist uns dann auch prompt ein kleines Mißgeschick passiert, das viele von Ihnen bestimmt geärgert hat. Das eigentlich vorgesehene Grand Monster Slam wurde versehentlich mit PC Risiko vertauscht. Da Sie dieses Programm ja ursprünglich nicht kaufen wollten, bitten wir Sie, den Garantieschein umgehend einzuschicken, damit wir Ihnen das richtige Spiel - nämlich Grand Monster Slam - zukommen lassen können. Wir bitten nochmals um Entschuldigung für Ihre Unannehmlichkeiten.

PC ACTION/PC GAMES

Da im Zusammenhang mit PC Games und PC Action einige Verwirrungen und Verwechslungen aufgetreten sind, ist hier noch einmal eine kurze Erklärung: Bei PC Action haben wir uns bemüht, eine neue Heftform zu finden, die dem Leser neben dem Magazin auch eine Diskette mit voll spielbaren Programmen bietet. Wer trotzdem gerne die Coverdisk mit teilweise spielbaren Demoversionen haben möchte, der kann diese für DM 2,50 im Demoservice nachbestellen. Die "normale" PC Games wird weiterhin mit Coverdisk ausgeliefert und kostet im Zeitschriftenhandel DM 7.-

Pinball Fantasies



Die Pinball Dreams-Coverdisk der Ausgabe 8/93 stieß in unserer Leserschaft auf dermaßen große Resonanz, daß wir uns entschieden haben, auch die Demoversion des Nachfolge-Programms auf die Coverdisk zu bringen. Pinball Fantasies wird wieder vier verschiedene Flipper-Tables enthalten, von denen Sie einen bereits jetzt nach Lust und Laune ausprobieren können.

Der Table "Party Land" enthält alles, was man von einem guten Flipper-tisch erwarten kann: Ein dritter Flipper auf halber Höhe, mehrere Rampen und Sink-Holes sowie eine grandios gezeichnete Tischoberfläche. Wer bereits Erfahrungen mit Pinball Dreams sammeln konnte, wird feststellen, daß die Spielbarkeit bei Pinball Fantasies erheblich verbessert wurde: Der Ball läßt sich besser kontrollieren und geht weniger oft ins Seitenaus. Das bedeutet mehr Spielspaß und weniger Frust. In der Endversion können

Sie zwischen der normalen VGA-Darstellung und erweiterter Super-VGA-Grafik in 256 Farben wählen. Die "Party Land"-Coverdisk-Version läßt sich pro Flipperpartie

fünf Minuten lang spielen. Unterstützt werden alle VGA-Grafikkarten sowie Sound-Blaster- und AdLib-Soundkarten.

Dieses Mal haben wir für Sie den Flipper Partyland aus Pinball Fantasies für Sie ergattern können.



**MEHR
INFOS AUF
SEITE
66**

INHALT

RUBRIKEN

What's Up	4
Inhalt	6
UPtoDATE	8
Inserentenverzeichnis	91
Secret Whisper - Tips & Tricks	55
Post Script - Leserbrief	68
Anleitung Coverdisk	66
Garantie Coverdisk	67
Charts	67
Coming up!	116
Impressum	116

SPIEL DES MONATS

● Alone in the Dark 2	18
-----------------------	----

REVIEWS

● Doom	24
● Star Trek 2: Judgment Rites	28
● Incredible Toons	32
● Gabriel Knight	34
● Lilit Divil	38
Zeppelin	40
Police Quest: Open Season	42
Der Planer	46
Flight 5.0 Sceneries	50
Civilization for Windows	51
Comanche Data Disk 2	52
Campaign 2	54
SimCity 2000	72
Quest for Glory 4	76
Dragonsphere	80

Momentan existieren nur wenige Spiele, die schon einige Jahre auf dem Buckel haben, aber trotzdem noch in aller Munde sind. Neben den Klassikern Railroad Tycoon und Civilization gehört zweifellos auch SimCity zu dem erlauchten Kreis ewig junger Spiele. Dabei ist es natürlich umso besser, wenn sich der Hersteller dazu entschließen kann, das technisch längst überholte Kultspiel auf Vordermann zu bringen. Nachdem MicroProse mit Pirates! Gold und Railroad Tycoon Deluxe den munteren Reigen eröffnet hat, folgt nun Maxis mit SimCity 2000! Dreidimensionale Stadtpläne, eine phantastische Auflösung und einige neue Optionen machen dieses Remake zu einer lohnenden Investition. Lesen Sie unseren ausführlichen Test ab Seite 72.



CD-ROM

CD-ROM-News	90
Strike Commander	93
Journeyman Project	94
Man Enough	96
10 Years of Interplay	92
Comanche	98
T.F.X.	98
Whale's Voyage	99
Goblins 3	99
Multimedia CDs	100

PD & SHAREWARE

Doom	84
Spit Wad Willy	84
Quatra Command	85
Duke Nukem II	86
Blake Stone	87
Neue Shareware für Windows	88

SPECIAL

CES in Las Vegas	10
------------------	----

HARDWARE

TV Encoder	102
Power PC	104
Turtle Beach: Maui	106
Hardware-News	108
Double Fusion CD 16	110

WORKSHOP

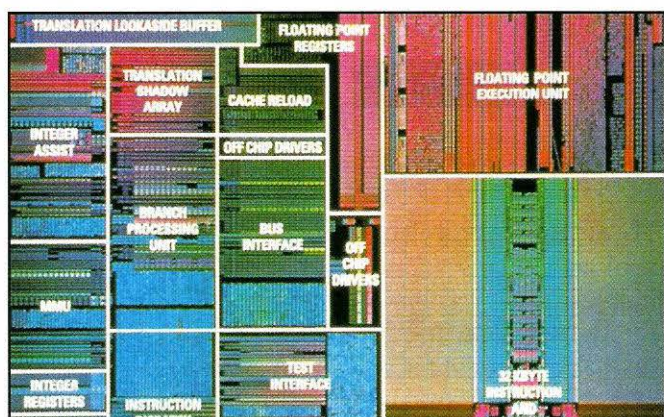
Der Multimedia-PC selbst gebaut. Teil 2	112
---	-----



18 Im vierwöchigen Rennen um den Titel "Das Spiel des Monats" blieb Star Trek 2: Judgment Rites kurz vor Schluß auf der Strecke und Alone in the Dark 2 konnte mit großen Schritten vorbeiziehen. Den Erfahrungsbericht können Sie ab Seite 18 verfolgen.



24 Im Frühjahr schießen die Actionspiele wie Pilze aus dem Boden. Letzten Monat konnte Terminator Rampage schon einen Großteil der Redaktion fesseln; mit dem Erscheinen von DOOM war an normales Arbeiten jedoch nicht mehr zu denken...



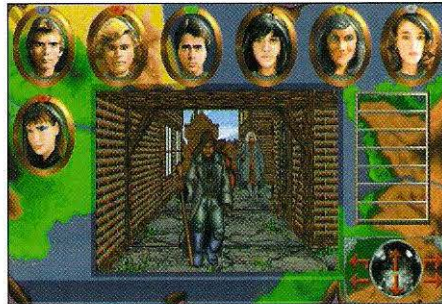
104 Unentschlossen beim Hardwarekauf? Die Entscheidung zwischen einem Macintosh oder PC wird dem Käufer nicht gerade leicht gemacht. Power PC verspricht, beide Systeme zu vereinen. Weder Fisch noch Fleisch oder die Technologie der Zukunft?

Super Abo auf
Seite 107

UNTER

The Seventh Sword of Mendor

Sieben Schwertstreiche



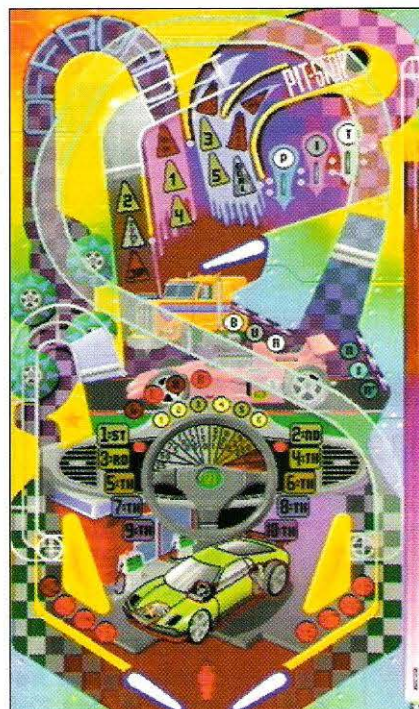
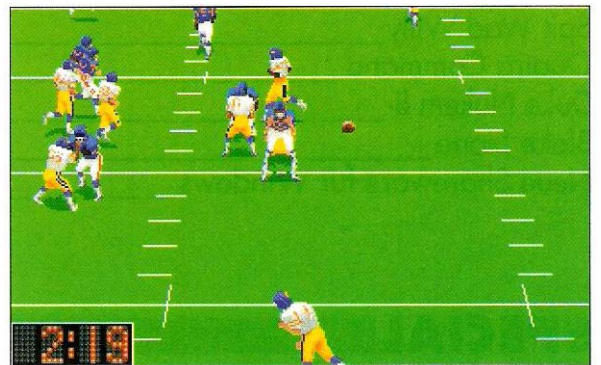
Ein Rollenspiel mit traditioneller Ausrichtung wird für die Frühlingsmonate von Grandslam Video angekündigt. In The Seventh Sword of Mendor leitet der Spieler eine Party von sechs Charakteren durch ein Fantasy-Land, dessen Ausmaße die Dimensionen vieler bekannter Rollenspiele sprengen soll: An Kartenfläche soll das Programm mit seinen über 350 Kilometern begehbarer Land- und Dungeonfläche vielen Konkurrenten überlegen sein - dem Referenzprogramm Ultima Underworld beispielsweise um den Faktor 10. In der mittelalterlichen Welt Grymordia,

deren Einheit durch sieben magische Schwerter aufrechterhalten wird, herrscht das Chaos: Eines jener Schwerter ist spurlos vom Kontinent Arcurann verschwunden und die Einheit im Reich ist plötzlich gefährdet. Ihre Aufgabe ist es, das Schwert der Einheit wiederzufinden. In Anbetracht der großartig klingenden Ankündigungen, wie 150 verschiedene Zaubersprüche und 50 verschiedene animierte Monstertypen, darf man auf die Veröffentlichung wirklich gespannt sein.

Unnecessary Roughness

Touchdown!

Unter offizieller Lizenz der amerikanischen National Football League Players Association (NFLPA) bastelt man bei Accolade derzeit an einer Football-Simulation in SuperVGA-Auflösung. Die überwiegend actionorientierte Sportsimulation soll dem Spieler alle realen Aspekte des harten Männersports vermitteln. Die "überaus realistischen Animationen" erschienen uns in der vorliegenden Betaversion als nicht unbedingt lebensecht. Bleibt also abzuwarten, was die Vollversion zu bieten hat. Sehr interessant ist auf alle Fälle die stattliche Anzahl an unterschiedlichen Bewegungen, Angriffs- und Defensiv-Taktiken sowie die Möglichkeit, zu zweit gegeneinander anzutreten.



Pinball Fantasies

Sie rollt und rollt und rollt...

Eine Legende auf dem Amiga ist diese Flippersimulation bereits; jetzt endlich dürfen sich auch PC-Besitzer am Pinball Dreams-Nachfolger erfreuen - und das sogar wahlweise in VGA- oder Super VGA-Grafik. Die Coverdisk der vorliegenden Ausgabe gibt Ihnen übrigens heute bereits die Möglichkeit, in einen der vier Tables aus dem Hause 21st Century hineinzuschnuppern. Neben Party Land werden sich die Tische Speed Devils, Billion Dollar Gameshow und der Gruselflipper Stones and Bones in der Endversion befinden. Wie gewohnt können sich bis zu acht Mitspieler beteiligen, neu hingegen sind einige zusätzliche Optionen: Beispielsweise können die Winkel der einzelnen Tables individuell verstellt werden. In der nächsten PC Games lesen Sie einen ausführlichen Testbericht.

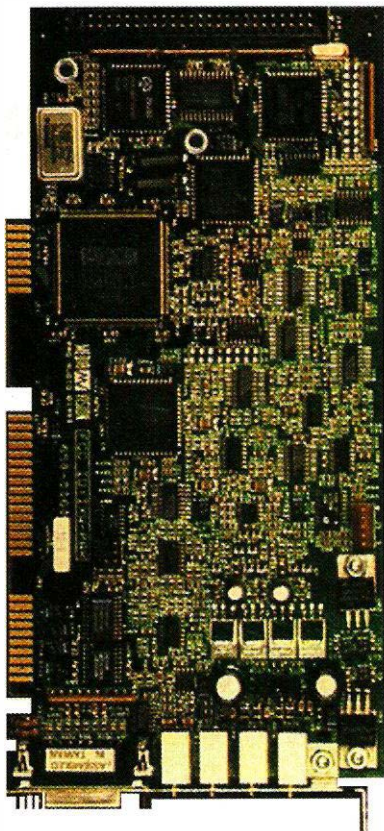
von
Thomas Borovskis
und
Oliver Menne

Pro Audio Studio 16

Richtigstellung

In unserer umfassenden Soundkartenübersicht (Ausgabe 12/93) ist uns auf Seite 107 ein kleines Mißgeschick unterlaufen, das der Pro Audio Studio 16 von Media Vision einen faden Beigeschmack gibt. Die richtigen Werte können Sie dem untenstehenden Bewertungskasten entnehmen.

Zwar entspricht der Text zu dieser Soundkarte durchaus den Eindrücken unserer Testmannschaft, doch wurde versehentlich ein falscher Kasten an das Ende des Artikels gestellt. Dieser kleine Fehler im Layout erzeugt allerdings ein völlig falsches Gesamtbild. Weder muß man sich mit einer manuellen Installation unter Windows herumplagen noch darf man sich über fehlende Softwarepakete beschweren. Die Pro Audio Studio 16 hat selbstverständlich beides zu bieten; lediglich eine fehlende Wavetable-Option kann ihr angekreidet werden. Die positiven Eigenschaften lassen dieses Manko allerdings schnell vergessen, denn schließlich wird dem Anwender ausgezeichnete Windows-Software, ein hervorragendes Handbuch und ein eingebautes SCSI-Interface geboten.



- + sehr gute Software unter Windows
- + umfangreiche Dokumentation
- + integriertes SCSI-Interface
- keine Wavetable-Option verfügbar

Hier nun also der korrekte Kasten für alle Leser, die sich noch nicht für eine der vorgestellten Soundkarten entscheiden konnten.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Disketten		Preishits (solange Vorrat reicht!)	
Abandoned Places 2 *	75,95	ATAC	49,95
Aces Of The Deep *	85,95	Battlehawks 1942	39,95
Aces Over Europe	79,95	Flies - Attack On Earth	49,95
Alien 3 *	69,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	49,95
Alone In The Dark 2	99,95	Legend Of Kyrandia	39,95
Ambermoon *	89,95	MI Tank Platoon	39,95
Anstoss	79,95	Max TV	49,95
Archon Ultra *	89,95	Mantis	39,95
Aufschwung Ost	79,95	Monkey Island 1 (dt.)	39,95
Battle Isle 2 *	89,95	North & South	29,95
Blue Forces *	89,95	Railroad Tycoon (dt.)	39,95
Campaign 2	99,95	Reach For The Skies	39,95
Comanche	89,95	Silent Service 2 (dt.)	39,95
Comanche Data Disk 1 & 2	je 55,95	Special Forces	39,95
Cyberace	89,95	Vahalla	49,95
Dark Sun - Shattered Lands	79,95	Zak Mc Kracken (dt.)	49,95
Der Clou *	89,95		
Der Patrizier	89,95		
Der Planer *	89,95		
Der Schatz im Silbersee	89,95		
Die Siedler *	89,95		
Doom *	89,95		
Dune 2	69,95		
Dungeon Hack	79,95		
Dungeon Master 2 *	89,95		
Elisabeth *	89,95		
Elite 2	79,95		
Empire Deluxe	89,95		
Eye Of The Beholder 3 (dt.)	89,95		
Flashback	79,95		
Flightsimulator 5	ab 99,95		
neue Scenery Disks speziell für FS 5	ab 49,95		
Freddie Pharkas (dt.)	79,95		
Goblins 3	89,95		
Grand Prix	89,95		
Hattrick *	89,95		
Hired Guns	89,95		
History Line 1914-1918	89,95		
Höhlenwelt *	89,95		
Inca 2	99,95		
Incredible Cartoons	79,95		
Indy Car Racing	79,95		
Jurassic Park	79,95		
Kingmaker	79,95		
Kings Quest 6	89,95		
Kolumbus	89,95		
Lands Of Lore (dt.)	69,95		
Larry 6	79,95		
Legend Of Kyrandia 2	69,95		
Lost Vikings	89,95		
Lothar Matthäus *	75,95		
Mad Burger *	89,95		
Mad News *	89,95		
Maelstrom	99,95		
Magic Of Endoria *	99,95		
Maniac Mansion 2 (dt.)	95,95		
Master Of Orion	95,95		
Might & Magic 5 (dt.)	99,95		
Mortal Combat *	79,95		
NHL Hockey	89,95		
Pacific Strike *	89,95		
Pacific Strike Speech Pack *	39,95		
Pirates Gold (dt.)	89,95		
Pizza Connection *	89,95		
Police Quest 4	79,95		
Prince Of Persia 2	79,95		
Privateer	89,95		
Privateer Speech Pack	39,95		
Quest For Glory 4	89,95		
Railroad Tycoon Deluxe	85,95		
Railway Challenge	79,95		
Sam & Max (dt.)	95,95		
Shadow Caster	89,95		
Sherlock Holmes	89,95		
Silverball	59,95		
Sim City 2000	89,95		
Sim Farm (dt.)	89,95		
Space Quest 5	79,95		
Starlord *	89,95		
Star Trek 2	99,95		
Sternenschweif (DSA 2) *	89,95		
Strike Commander	95,95		
Strike Commander Zusatz-Disks	je 39,95		
Stronghold	89,95		
Subwar 2050	95,95		
Syndicate	89,95		
Syndicate Data Disk	39,95		
T.F.X.	99,95		
Terminator Rampage (dt.)	89,95		
Tornado	79,95		
Ultima 8 *	99,95		
Warlords 2	89,95		
Winter Olympics	69,95		
Wizardry Trilogy	99,95		
X-Wing	89,95		
X-Wing Mission Disk: B-Wing	49,95		
X-Wing Upgrade Kit (incl. Mission Disk 1)	59,95		
Zeppelin *	89,95		
Zool 2 *	89,95		
		CD-ROM	
		Viele CD-ROM Titel bereits ab	9,95
		7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!	89,95
		Airbus A320 US-Edition	99,95
		Blue Forces	89,95
		Burning Steel incl. Missions	99,95
		Burntime (dt.)	89,95
		Comanche incl. Missions 1 & 2	99,95
		Cyberace (dt.) *	99,95
		D-Generation / Mario Is Missing	49,95
		Der Patrizier	109,95
		Dracula Unleashed	99,95
		Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)	99,95
		Goblins 3	119,95
		Gunship 2000 & Missions	99,95
		History Line 1914-1918	79,95
		Inca 2	129,95
		Iron Helix *	89,95
		Indiana Jones 4 (dt.)	Aktionspreis! 79,95
		Jones In The Fast Lane	Aktionspreis! 39,95
		Jurassic Park	79,95
		Jutland	129,95
		Kings Quest 5	59,95
		Kings Quest 6	99,95
		Larry 6 *	99,95
		Legend Of Kyrandia	89,95
		Max Dog Mc Cree	89,95
		Maelstrom *	99,95
		Maniac Mansion 2 (dt.) *	99,95
		Might & Magic 3, 4, 5 (dt.)	99,95
		Rebel Assault	89,95
		Return To Zork	89,95
		S.W.O.T.L. & Sceneries	59,95
		Star Trek *	119,95
		Strike Commander	99,95
		Stronghold	89,95
		Tornado	89,95
		Ultima Underworld 1 & 2	99,95
		Winter Olympics	79,95
		CD-ROM Laufwerke	
		CD-ROM, intern	ab 349,-
		Panasonic 562 B, Double Speed, intern	479,-
		Soundkarten	
		Soundblaster Midi Adapter	49,95
		Soundblaster 2.0	149,95
		Soundblaster Pro	229,95
		Soundblaster 16 Bit	299,95
		Soundblaster 16 ASP MultiCD	429,95
		Stereo-Lautsprecher Screen Beat	49,95
		Festplatten intern	
		130 MB, AT-Bus	369,-
		220 MB, AT-Bus	429,-
		340 MB, AT-Bus	599,-
		130 MB, SCSI	429,-
		220 MB, SCSI	599,-
		Andere Größen auf Anfrage!	
		Joysticks	
		Advanced Gravis GamePad	49,95
		Advanced Gravis Joystick	ab 79,95
		Competition Mini PC-Stick	59,95
		Flightstick Pro	169,95
		Quickjoy M6	19,95
		Gamecard PC (2 Ports)	29,95
		Disketten	
		3,5" MF 2HD	ab 9,50
		* bei Drucklegung noch nicht erschienen!	
		Formen Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps	
		gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!	
		Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.	
		Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!	
		Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,	
		15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)	
		ab 250,- versandkostenfrei	
		Laden- & Versandanschrift	
		Media Point Vertriebs GmbH	
		Jonasstraße 28	
		12053 Berlin (Neukölln)	

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Messebericht CES - Las Vegas

Glitzerstadt

Viva Las Vegas! Mit diesem Song huldigten vor einem Jahr die bärtigen Südstaatenrocker ZZ-Top dem schillernden Zocker- und Spielerparadies im Herzen Nevadas. Eine gewaltige Flut von 22 Millionen Besuchern hat die mittlerweile 800.000 Einwohner fassende Wüstenstadt Jahr für Jahr vorzüglich zu bewirten, um ihre einzige Einnahmequelle auch bei Laune zu halten.

■ Von Oliver Menne

Ein nicht unerheblicher Teil dieser 22 Millionen Gäste besucht alljährlich vom 6. bis 9. Januar die Consumer Electronics Show, die sogenannte CES. Diese überdimensionale Ausstellung hat alles zu bieten, was im Bereich der Unterhaltungselektronik möglich ist. Die riesige Palette reicht dabei von neuen Entwicklungen in der Fernstehteknologie über Stereotürme bis hin zu wattstarken Car-HiFi-Anlagen. Obwohl das natürlich alles sehr interessant und überaus trendweisend ist, wird sich jeder Computerspieler sofort in die vier Hallen stürzen, in de-

nen das Neueste auf dem Videospielsektor vorgestellt wird.

Revell

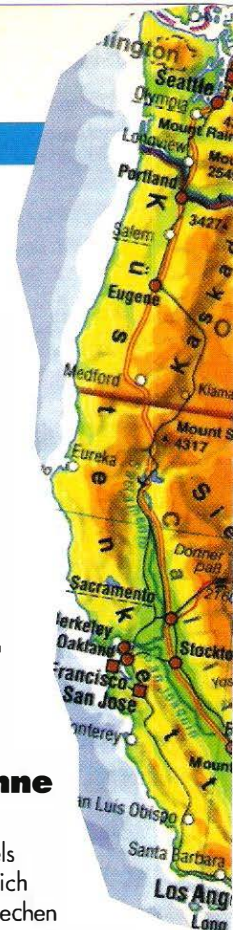
Alle passionierten Modellbauer schwören bestimmt auf die Spezialisten von Revell. Auf dem Computerspielsektor gelang den bekannten Profis allerdings noch nicht der große Durchbruch. Die beiden ersten Produkte der geplanten Simulatorenreihe konnten nicht gerade überzeugen und verschwanden im mittlerweile riesigen Softwareschund. Der nächste Teil sieht aber überaus vielversprechend aus, obwohl der klischeehafte Name Operation Airstorm das vielleicht nicht vermuten lässt. Ein wunderbares Construction Kit wur-

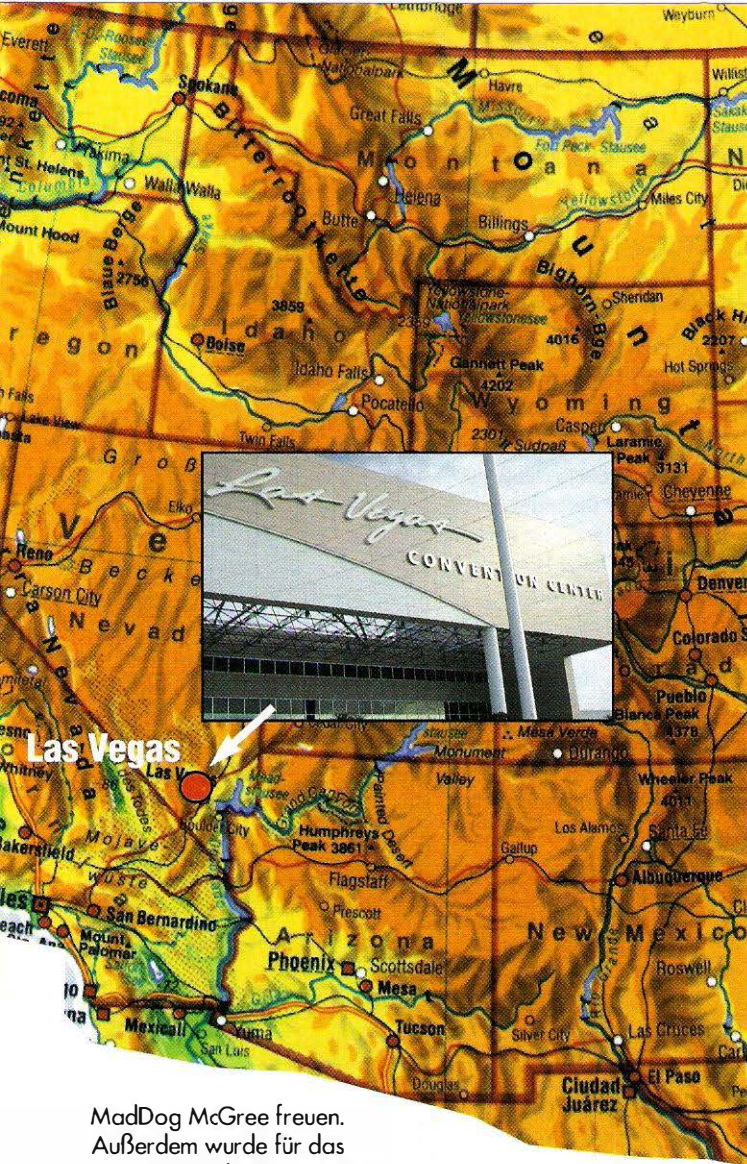
de auch diesmal integriert, so daß Modellbauer bestimmt auf ihre Kosten kommen. Die Flugsimulation darf man aber auf keinen Fall unterschätzen, denn die Beta-Version machte schon einen hervorragenden Eindruck. Die Grafik fließt butterweich und in einer akzeptablen Geschwindigkeit. Auch die Videosequenzen können überzeugen, wählte Revell doch einen sehr viel größeren Bildausschnitt als zahlreiche Konkurrenten. Erscheinen soll Operation Airstorm noch im ersten Quartal 1994.

American Laser Games

MadDog McGree konnte im letzten Weihnachtsgeschäft einen beachtlichen Erfolg erzielen. Über die

Qualität des Spiels kann man sicherlich streiten, doch sprechen die Verkaufszahlen eine eindeutige Sprache. Jetzt haben sich die Jungs von American Laser Games dazu entschlossen, "Who Shot Johnny Rock?" für den PC umzusetzen, das in der Spielhalle ebenfalls ein Riesenerfolg war. Es verfügt über die gleiche Game-Engine und soll nach Aussagen der Hersteller noch im Frühjahr über die Ladentheken gehen. Im nächsten Winter dürfen sich Cowboys und -girls auch schon auf den zweiten Teil zu





MadDog McGree freuen. Außerdem wurde für das Mega CD 2 die "Game Gun" vorgeführt, mit der sich die Konsole wie der Automat bedienen läßt. Bislang ist für den PC in der Hinsicht nichts geplant, wir halten Sie aber natürlich weiter auf dem laufenden.

New World Computing

Die Fantasyreihe Might and Magic kann schon seit Jahren jung und alt begeistern, was der

Erfolg vom fünften Teil umso deutlicher macht. Ein sechster Teil ist bereits in Planung, doch muß man sich noch eine ganze Weile gedulden, bis es endlich soweit ist. New World Computing möchte seinen Fans aber die Wartezeit ein wenig versüßen und



MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL. 02371 - 36330 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

PC	Amiga	PC	Amiga	PC	Amiga
1989	78,- DV	Goblins	60,- DV	Shadowcaster	78,- DH
3D Construct 2.0	117,- DV	Goblins 2	64,- DV	Sherlock Holmes	78,- DV
A-Train	90,- DV	Goblins 3	78,- DV	Silverball	54,- DH
-Construction Set	42,- DV	Gunsling 2000	90,- DH	Sim Ant	78,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH	Gunsling 2000 Data	54,- DH	Sim City Deluxe	78,- DV
Mission Disk 1	48,- EV	Hannibal	78,- DV	Sim Farm	78,- DV
Aces over Europe D	74,- DV	Hatrick	66,- DV	Sim Life	84,- DV
Airbus A 320	66,- DV	Hemdal	34,- DV	Simon the Sorcerer	84,- DV
Airbus A 320 Amer.	64,- DH	High Command	79,- EV	Soccer Kid	59,- DH
Alien 3	48,- DH	Hired Guns	67,- DV	Space Hulk	84,- DH
Alien Breed 2	48,- DH	History Line 14-18	86,- DV	Space Qu. 1-4 Comp	79,- EV
Alien Breed SE 92	25,- EV	Hook	59,- DV	Space Quest 4	56,- DV
Ambermoon	84,- DV	Human Race Standal	43,- DV		
Arabian Nights	59,- DV	Humans	40,- DH		
Archon Ultra	78,- DV	Hyperspeed	29,- DV		
Battle Tale Trilogy	69,- DH	Inca	89,- DV		
Battle Chess 4000	65,- DH	Inca 2	84,- DV		
Battlefields 2	78,- DV	Incredible Deluxe	72,- DV		
Battle Team	72,- DH	Incredible Machine	66,- DV		
Battlefields Data 2	48,- DH	Indiana Jones 4	39,- DV		
Betrayer at Kondor	75,- DV	Indiana Jones 4	84,- DV		
		Indy Car Racing	78,- DV		
		Innocent Uncaught	84,- DH		
		Ishar 2	60,- DV		
		Jurassic Park	64,- DV		
		Kingmaker	66,- DV		
		Kings Quest 6	77,- DV		
		Krustys Fun House	54,- DH		
		Lands of Lore	59,- DV		
		Leg of Kyandia 2	66,- DV		
		Legend of Kyandia 2 EV	66,- DV		
		Legends of Kyandia	66,- DV		
		Leis S. Larry 6	74,- DV		
		Leis S. Larry 6 EV	66,- DV		
		Lemmings 2	78,- DH		
		Les Marley Lost LA	39,- DV		
		Links 386	80,- DH		
		-Bay Hill Club	6,- DH		
		-Pebble Beach 386	45,- EV		
		Lord of the Ring 2	66,- DH		
		Lords of Power	78,- DV		
		Lost in Time	84,- DV		
		The Los Viking	78,- DV		
		Lothar Matthias	66,- DV		
		Lotus 3	60,- DH		
		Lotus Compil. (1-3)	32,- DH		
		M 1 Tank Platoon	79,- DV		
		Mad News	79,- DV		
		Mad TV	79,- DV		
		Magic of Endoria	78,- DV		
		Maniac Mansion 2	84,- DV		
		Master of Orion	89,- DH		
		Might and Magic 4	78,- DV		
		Might and Magic 5	84,- DV		
		Monkey Island 2	78,- DV		
		NHL Hockey	78,- DH		
		No Second Price	57,- DH		
		On The Road	60,- DV		
		One step beyond	48,- DH		
		Overdrive	49,- DH		
		Pacific Strike	84,- DH		
		-Speech pack	39,- DH		
		Penthouse Hot Numb	36,- DV		
		Penthouse Deluxe	60,- DV		
		Pinball Dreams	59,- DH		
		Pinball Fantasies	54,- DH		
		Pinball Wizard	21,- DH		
		Pirates Gold	89,- DV		
		Pinates!	32,- DH		
		Pizza Connection	79,- DV		
		Police Quest 3	66,- DV		
		Pods of Darkin.DV	79,- DV		
		Popul's Promis.Land	39,- DV		
		Popul's 2	72,- DH		
		Popul's 2	66,- DH		
		Powerranger	48,- EV		
		Premier Manager 2	32,- DH		
		Prince of Persia 1	67,- DH		
		Prince of Persia 2	39,- DV		
		Privateer	84,- DH		
		Privateer Speech	39,- DH		
		-Specia Oper. 1	39,- DH		
		Project X	27,- DH		

Anstoss

PC * 66,- DV Amiga 66,- DV

Chuck Rock 2	66,- DV	48,- DH
Chuck Y Air Combat	90,- DV	75,- DV
Civilization	90,- DV	75,- DV
Comanche	90,- DV	75,- DV
-Mission Disk 1	48,- DV	
Combat Air Patrol	59,- DH	
Companions oXanth	66,- EV	
Cyber Race	49,- DV	73,- DV
Darksed 1.5	77,- DV	71,- DV
DSA 2 Sternschw.	78,- DV	
Delivery Agent	37,- DV	
De Paint 2 Enh2.4	186,- EV	
De Music Cons.20	149,- EV	
Deios P.4.5 AGA	180,- DV	
Der Patriarch	78,- DV	
Die Schöne u. Best	76,- DV	
Die Siedler	78,- DV	78,- DV
Dreamlands	54,- DH	54,- DH
Dune 2	60,- DV	54,- DV
Dungeon Hack	66,- EV	
Dungeon Master	59,- DV	
Dyna Tech	66,- DV	54,- DV
Eishockey Manager	78,- DV	72,- DV
Elfmann	49,- DH	
Elite 2	66,- DH	54,- DH
Epic	66,- DH	54,- DH
Erben des Throns	78,- DV	
Eye of Beholder 1	79,- DV	36,- DV
Eye of Beholder 2	78,- DV	78,- DV
Eye of Beholder 3	78,- DV	

Auffuchung Ost

PC 66,- DV Amiga 60,- DV

F 117A Nighthawk	90,- DH	66,- DH
F 15 Str. Eagle 3	90,- DH	
Falcon 3.0	90,- DV	
-Mission Disk 1	54,- DH	
-Miss.Disk 2 MG 29	54,- DH	
Fallen Empire	84,- DV	78,- DV
Fantasy Empires	69,- EV	

HAMMERPREISE !

Fields of Glory	90,- DH	Quest for Glory 3	66,- DV	-Mission B-Wing	42,- DV
Fire And Ice	54,- DH	Owak	66,- DV		
Flashback	66,- DV	Railroad Deluxe	79,- DV		
Flugsimulator 5.0	126,- DV	Railway Challenge	66,- DV		
Forgotten Castle	78,- DV	Red Baron	66,- DV		
Formula One GP	90,- DH	-Mission Disk 1	48,- EV		
Freddy Pharkas GP	63,- DV	Return to Zorc	78,- DV		
Fury of the Furries	60,- DH	Sam + Max DV	84,- DV		
Gateway 2	60,- EV	Sam + Max EV	72,- EV		
Genesis	54,- EV	Schatz Silbersee	74,- DV		
Global Gladiators	50,- DH	Second Samurai	60,- DH		
Globdude	54,- DH	Secret Monkey Isld	78,- DV		
Goal 1	59,- DH	Sensi.Soccer 92/93	54,- DH		

A 1200

Anstoss	69,- DV	Penthouse Deluxe	63,- DH
Body Blows Galac.	57,- DH	Pinball Fantasies	57,- DH
Burntime	69,- DV	TFX	69,- DH
Elfmann	51,- DH	Zool 2	51,- DH
Jurassic Park	63,- DV		
Kings Quest 6	63,- DV		
Oscar	51,- DH		

CD-ROM

7th Guest	126,- DH	INCA 2	108,- DV
Alone in the Dark	89,- DV		
Battle Isle 2	90,- DV		
Battlechess	90,- DH		
Blue Force	66,- DH		
Burning Steel	84,- DV		
Burntime	79,- DV		
Co Girl Strippoker	66,- DV		
D-Gener-Mario Miss	39,- DH		
Der Patriarch	84,- DV		
Eye of Beholder 1-3	64,- DV		
Goblins 3	96,- DV		
Golden 7 Comp.	90,- DV		
History Line	60,- DV		

PC-Hardware

Soundblaster 16	329,- DH
Soundcraft.16 ASP	429,- DH

CD-ROM

Legend of Kyandia	78,- EV
Lemmings 1	66,- DH
Lord of the Rings	90,- DH
Lost in Time	90,- DH
Lucas Art Classic	78,- DV
Maniac Mansion 2 D	89,- DV
Return to Zorc	89,- DH
Secr. Weapon of LW	69,- EV
Spellcast.Party Pak	66,- EV
Star Trek	96,- DH
Super Strike Comm.	84,- DH
TFX	96,- DH
Ult. Underworld 1+2	84,- DH
Wing Comm.1 Edition	96,- DH

Rebel Assault

78,- EV

Iron Heix	79,- DH
Jones in fast Lane	39,- DH
Jurassic Park	66,- DH
Kings Quest 6	84,- DH
Labyrinth of Time	69,- EV
Lands of Lore	79,- DV

Zeppelin

PC * 77,- DV Amiga * 66,- DV

X-Wing Upgrade Kit	53,- DV
Xenobots	72,- DH
Xmas Lemmings	36,- DH
Yol Joe!	59,- DH
Zool 2	49,- DH

Megadrive

Bill Walsh Collf.	99,- DH
FIFA Intern.Soccer	99,- DH
General Chaos	99,- DH
Haunting	99,- DH
Virtual Pinball	99,- DH

Verpackungskosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

mh. Gzywaczewski

bringt deshalb zu Beginn des Jahres ein Strategiespiel auf den Markt, das auf die Regeln von Might and Magic zurückgreift. Der Titel? Heroes of Might and Magic! Außerdem ist eine neue Panzersimulation in Arbeit, die mit sagenhafter 3D-Grafik und hunderten von gerenderten Objekten aufwarten kann. So eine Simulation wäre aber nichts Besonderes, wenn es nicht einige tolle Features geben würde: Zephyr kann gegen drei Computergegner oder über ein Nullmodemkabel gegen einen menschlichen Mitspieler gespielt werden. Sollte man über ein Netzwerk verfügen, so können sogar vier menschliche Spieler an der Schlacht teilnehmen. Das Erscheinungsdatum stand allerdings noch nicht fest.

Psygnosis

Im Zusammenhang mit dem englischen Softwarehaus Psygnosis fällt in letzter Zeit immer wieder ein Name: Microcosm. Der Grundstein für das Spiel wurde mit Die Reise ins Ich schon vor einigen Jahren gelegt. Warum? Ganz einfach, bei Microcosm muß man sich mit einem stark verkleinerten Raumschiff im Körper eines Wirtschaftsbosses namens Tiron Korsby bewegen und Jagd auf einen Killerdroiden machen. Für die Musik und Soundeffekte zeichnet kein geringerer als Rick Wakeman, früherer Keyboarder bei der Rockgruppe Yes, verantwortlich. Bei den Spezialeffekten wird man gleich an die Filmhits T2 und Jurassic Park erinnert. Erscheinen soll Microcosm Anfang Februar.



Sierra

Wie einige andere Hersteller hat sich auch Sierra dazu entschlossen, die Vorführungen in eine Hotel-Suite zu verlegen. Hier gab es dann auch ein



MicroProse

MicroProse konzentrierten sich hauptsächlich auf ihr Lizenzprodukt Star Trek: The Next Generation. Als besondere PR-Action hatten Data und Dr. Crusher einige Live-Auftritte, gaben Autogramme und unterhielten sich mit dem Publikum. Vorbildlich, MicroProse!



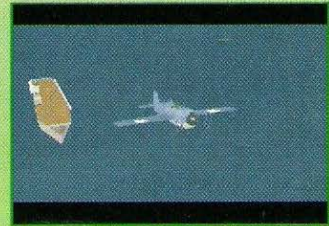
Var allem das ältere Publikum wird vom Fleet Defender angesprochen, sollte man doch vorher schon einige Flugsimulationen gespielt haben.



Obwohl gerade erst Judgment Rites erschienen ist, darf sich Star Trek: The Next Generation gute Chancen ausrechnen.



Bei 1942 steht auch wieder der Luftkampf Mann gegen Mann auf dem Programm. Ein möglicher Nachfolger zu Dogfight?

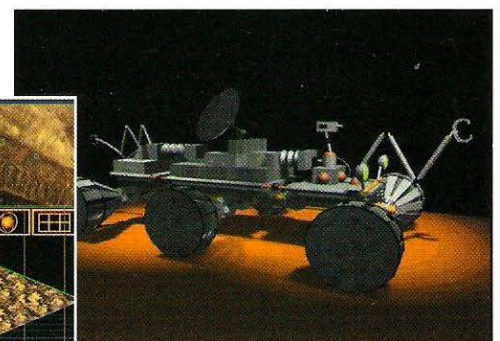


Sid Meier erklärte ausführlich das Konzept, das hinter seinem neuesten Produkt CPU Bach steht. Er hatte die Programmierung auf dem PC schon längst begonnen, aber dann abgebrochen, als er bemerkte, daß das 3DO wesentlich besser für seine Zwecke geeignet ist. Er sieht CPU Bach als Unterhaltungsprodukt der Zukunft. Seiner Meinung nach wird man sich schon bald mit Freunden im Wohnzimmer treffen und im Hintergrund der multimedialen Unterhaltung frönen. CPU Bach ist lediglich der erste Schritt.



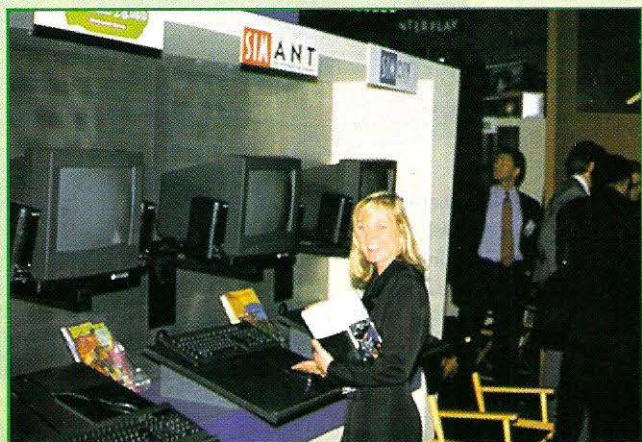
ganz ausgezeichnetes neues Produkt zu sehen: Outpost! Viele haben sich bestimmt schon über dieses Weltraumspiel informiert und wissen, daß es in den

Grundzügen sehr an SimCity erinnert. Da als Produzent Bruce Balfour hinter dem Projekt steckt, darf man vermuten, daß



Outpost spricht vor allem Strategiespieler an.

Interplay



Interplay zeigte einige neue CD-ROM-Konvertierungen. Die beiden Sim-Programme SimCity und SimAnt sorgten natürlich für großes Aufsehen, verbrachten doch die Programmierer allein für SimAnt mehrere Tage in der Wüste, um realistische Landschaftsaufnahmen zu bekommen. Rusty Buchert erklärte außerdem in einem kurzen Gespräch, daß bald ein Programm namens Starfleet Academy folgen wird, das alle Star Trek-Fans sicherlich in seinen Bann zieht. Wer sich an den zweiten Star Trek-Film erinnert, weiß, worum es sich bei diesem Spiel handelt.



Stonekeep erscheint nun voraussichtlich Anfang März und nicht, wie ursprünglich geplant, im Januar. Es scheint sich aber zu lohnen.



Brückenmeister Omar Sharif ist auch beim zweiten Teil von Bridge mit von der Partie. Ob Sie ihn besiegen können, hängt ganz allein von Ihrem Können ab.



StarReach gibt sich zunächst den Anflug einer Wirtschaftssimulation, dann ähnelt es doch mehr Asteroids. Was es wirklich ist, erfahren Sie demnächst im Test.

Okay Soft

AM GRABEN 2' 92557 WEIDING

TEL. 09674-1279 FAX 09674-1294

1969	DV	81.90	Landis of Lore	DV	59.90	Ultima Underworld 2	DA	75.90
A-Train	DA	66.90	Larry 5	DV	69.90	Unlimited Adventure	DA	80.90
A-Train Constr. Set	DA	46.90	Larry 6	DV	77.90	Wallstreet Manager	DV	82.90
A.T.A.C.	DA	48.90	Laura Bow 2	DV	69.90	War in the Gulf	DV	77.90
Acres of Pacific	DV	80.90	Legacy	DV	88.90	Worlds 2	DV	79.90
Act of Nefarious Mind	DA	74.90	Legend of Kyandia	DV	72.90	Worlds 3	DV	64.90
Acres over Europe	DA	71.90	Legend of Ragnarok	DV	89.90	Wayne Gretzky 3	DV	82.90
Airbus A 320	DV	77.90	Leimings 2	DA	79.90	Whales Voyage	DV	82.90
Airbus A 320-US Ed.	DV	87.90	Lincs 386 pro	DA	86.90	When 2 Worlds War	DV	64.90
Alien Breed	DA	54.90	- Course Medina Kae	46.90		Wing Speech Pack	DA	69.90
Alone in the Dark	DV	90.90	- Course Pineturs	46.90		Wing Com. Academy	DA	65.90
Anstolt	DV	66.90	- Course Banff	46.90		Wing Com. Academy	DA	65.90
Archer McLeans Po	DA	62.90	- Course Belkoy	46.90		W.C. Operation 1+2	DA	48.90
Aufschwung Ost	DV	71.90	- Course Inishbrock	46.90		Wizardry 7	DV	87.90
Autodrive 4000	DV	80.90	- Course Pictone	46.90		Worlds 2	DV	82.90
Battle Isle Data 1	DV	59.90	- C. Use Pebble Beach	46.90		Worlds of Legend	DV	58.90
Battle Team	DV	75.90	Lost in Time	DV	87.90	X-Wing	DA	87.90
Betrayal at Krondor	DV	72.90	Lost Vikings	DV	82.90	- Upgrade	DV	57.90
Big Boyz	DA	55.90	Lotus Mathias	DV	71.90	- Upgrade	DV	43.90
Birds of a Feather	DV	51.90	Lotus Mathias	DV	71.90	X-Wing	DV	85.90
Burnin' Steel	DV	82.90	M1 Tank Platoon	31.90		Xenobots	DA	75.90
- Data Disk 1	DV	38.90	Magic Land Dizzy	32.90		Yo Jo!	DV	69.90
- Editor	DV	39.90	Master of Orion	75.90		Ysarius: Shadow of	DV	66.90
Runners	DV	79.90	Mc Dennis Land	85.90		Zak McKracken and	DV	68.90
			MegaMan March	DV	79.90	Zod	DV	67.90

Spiele auf CD Rom:

Airbus A320-US Ed.	DV	105.90
Burnt	DV	75.90
Carmen World Deluxe		131.90
Curse of Enchantment		71.90
Day of Tentacle	DV	87.90
Der Patrizier	DV	66.90
Discula Unleashed		80.90
Dune	DA	106.90
Dungeon Hack		69.90
Eco Quest	DA	76.90
Eric the unready		61.90
Eye of Beholder Tril.	DV	87.90
Gabriel Knights		73.90
Goblins II	DV	89.90
Gunship 2000 + Miss		93.90
Gravest	DA	71.90
History Line	DV	69.90
Humans 1+2	DA	83.90
Inca II	DV	114.90
Indiana Jones IV	DV	89.90

Sam & Max
DV 85.90

Sim - Max	DV	85.90	Man Enough	DV	67.90
Sensible Space, 92/93	DV	57.90	Man Enough, Magic 3-5	DV	67.90
Serv.Cities o.Gold 2		65.90	Matsumi Photo Viewer		63.90
Shadow Castle	DA	71.90	Mini! OWL 10.0		63.90
Shadow Gate		56.90	Protostar	DA	66.90
Shadow of the Comet	DA	71.90	Putt Putt Fun	CD	62.90
Shellock Holmes	DV	84.90	Shado's Fun	DV	64.90
Sim City Deluxe		73.90	Rebell Assault		80.90
Sim City 2000		71.90	Return to 108		70.90
Sim City 2000		71.90	Ringworld	DV	108.00
Sim Life	DV	90.90	Shutout	DV	68.90
Simon the Sorcerer	DV	88.90	Space Quest 4	DV	76.90
Sleepwalker		72.90	Space Quest HGI	DV	69.90
Space Command		72.90	Space Quest	DA	82.90
Space Explorers		72.90	Strangle	DV	69.90
Space Hulk	DA	79.90	Strike Commander	DV	62.90
Space Quest 5	DV	69.90	Swind. Incl. Mss.		72.90
Space Quest Sega Pack		69.90	The 7th. Guest	DA	125.90
Special Value Pack		97.90	Tornado	DA	76.90
Star Commander	DV	81.90	Ultima Underworld +1	DV	85.90
Star Trek (Microc.)		79.90	Willie R. R.	DV	63.90
Star Trek 2	DA	82.90	Wing Commander/Ultima 6	DA	110.90
Star Trek 2	DA	82.90	Wing Com. 2 & Miss.		110.90
Star Trek 2	DV	82.90			
Strike Commander	DA	86.90			
Strike Commander	DA	41.90			
Strike Commander	DA	41.90			
Strike Commander	DA	41.90			
Stronghold	DV	79.90			
Sub Island	DV	95.90			
Subvers 2050	DV	86.90			
Surviving	DV	77.90			
Syndicate	DV	39.90			
Tales of the	DV	61.90			
Task & Break Pinball	DA	85.90			
Task Force 1942	DV	95.90			
Terminator 2 Chess	DV	95.90			
Terminator 2	DV	67.90			
Terminator Rampage	DV	65.90			
The Greatest	DA	87.90			
Tom Landry	DV	72.90			
Tony La Russa II	DA	66.90			
Tornado	DV	82.90			
Ultima 7	DV	75.90			
Ultima 7 Teil 2	DV	41.90			
Silver Seed	DA	41.90			

Sonderpreise

Sea Supremacy	69.-
ynstec	DV 49.-
vira II	DV 53.-
29 Retaliator	65.-
Christian Memorandum	19.-

Creative Labs:

D-Rom Upgrade CR563	589.-
CD-Rom CR-563 (Doublespeed)	
Aldus Photostyler SE	
realtive Omni CD	645.-
ovie oben, doch mit Controller	
D Discovery Pack	790.-
Soundblaster pro Deluxe	
CD-Rom CR-563	
Stereo Lautsprecherst	
diverse Software	
D 16 Ed ment Kit	1190.-
Soundblaster 16 ASP	
Double Seed XA CD-Rom	
Stereo-Aktiv Lautsprecher	
diverse Software	

Lösungshefte ab 9.90

kostenlose Komplett-Liste anfordern!!

Soundblaster Deluxe	149.-	Sound Galaxy NX	265.-
Soundblaster Pro	239.-	Sound Galaxy NX Pro 16	439.-
SB 16 Multi CD ASP	389.-	PRO AUDIO SPECTRUM	375.-
Soundblaster 16 Basic	275.-	GRAVIS Ultrasound	359.-
Waveblaster	389.-	LOGI Soundman 16	279.-
CD ROM Bundle I	545.-	LOGI Audiomani	239.-

-SB Pro Deluxe & Mitsumi CD Rom Drive

CD ROM Bundle II
 CBR PRO 8 & 6-114 CPU 3

CD 16 Performance

CD 16 Premium P

CD Rom intern S C
CD Rom Deubissee

CD ROM Mitsumi Slim

CD ROM Mitsumi Do

Pr

Drive 625 - JOYSTICK'S

925.-	Flight Stick	119.-
925.-	Flight Stick PRO	145.-
1130.-	Virtual Pilot	155.-
255.-	Mach 3	71.-
495.-	GRAVIS PRO	79.-
369.-	GRAVIS Gamepad	53.-
439.-	GRAVIS schwarz oder transp.	69.-



Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Nachnahme DM 7.90 Stammkunden / Vorkasse DM 4.90
Ausland Erstlieferung nur gegen Vorkasse DM 12.50

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr! OKay Soft hotline news 09674-8405

Herbert Wierschhofer

SPECIAL

Outpost sehr viel komplexer und realistischer wird als zahlreiche Konkurrenten. Der gute Bruce war schließlich jahrelang bei der NASA beschäftigt und kann dadurch auf einen schier unerschöpflichen Wissensvorrat zurückgreifen. Outpost wird zunächst nur auf CD-ROM erscheinen, eine Diskversion ist allerdings auch schon in Arbeit.

Neben Outpost konnte man die ersten Sequenzen von Gabriel Knight CD bewundern, bei der man weder Kosten noch Mühen gescheut hat, echte Filmstars als Synchronspre-

cher ins Studio zu laden. Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) ist genauso mit von der Partie wie Mark Hamill (Star Wars). Erscheinungsdatum: Ende Januar!

NovaLogic

Die innovativen Produzenten von Comanche greifen auch bei Armored Fist auf ihre bekannte Voxel-Technik zurück. Tolle Grafiken sind damit schon so gut wie garantiert und das Gameplay macht auch schon einen sehr guten, rasanten Eindruck. Wer diese

Simulation im Sommer spielen möchte, der sollte aber bedenken, daß er zuvor seinen Rechner gewaltig aufrüsten muß: ein 486er mit 8 MB ist das absolute Minimum, ein Pentium wä-

re aber besser! Außerdem konnte man schon einmal die CD-ROM-Version von Wolfpack in Augenschein nehmen, die mit einigen neuen Features und fabelhaften Grafiken ausgestattet sein sollen. Bei dieser Verjüngungskur sind außerdem 58 neue Missionen abgefallen.

Activision

Kaum ein Spiel wird so sehnsüchtig erwartet wie Mechwarrior 2 für den PC. In Las Vegas wurde die spielbare Demo zum ersten Mal vorgeführt und konnte auf Anhieb sehr viel Lob einstecken. Am dritten Messtags wurde sogar noch ein stimmungsvoller Steueressel angeschlossen und in Betrieb genommen, so daß der Trubel an diesem Stand natür-

lich kein Ende mehr fand. Aufsehen erregte auch Pitfall: The Mayan Adventure, das noch im ersten Quartal 1994 erscheinen soll. Wer den Kultklassiker kennt, wird dieses Spiel auf Anhieb lieben und schätzen, weil das Game an sich gleichgeblieben und "nur" mit sagenhaftem Sound und Grafiken ausgestattet wurde.



Bethesda Softworks

Terminator Rampage konnte leider nicht mehr ganz so überzeugen wie vor knapp zwei Monaten, denn Doom lief auf zahlreichen Monitoren der Hardwarehersteller. Aber Bethesda Softworks hat ja noch andere heiße Eisen im Feuer, wie beispielsweise The Elder Scrolls, das noch im ersten Quartal erscheinen soll. Hier kommen alle Rollenspieler auf ihre Kosten, die auch ein wenig an Action interessiert sind. Über 2.500 Gegenstände, ein flexibles Magiesystem, mit dem mehr als tausend Sprüche möglich sind, und 18 eigenständige Charaktere können jeden vom Hocker reißen. Ein Wort zur Spieltiefe: Es gilt, über 400 Städte zu erforschen.

Delta-V ist das zweite Produkt, das auf der Messe vorgestellt wurde. Die Präsentation konnte begeistern: Über eine spezielle Hardware wurde der PC mit einem Steueressel verbunden, in dem man sich so richtig wohlfühlen konnte. Die atemberaubende Geschwindigkeit gibt den Programmierern allerdings noch Rätsel auf; sie überlegen, ob sie Delta-V nicht ein wenig langsamer machen sollten, um dem Spieler die Chance zur Reaktion zu geben.



Außerhalb der Dungeons laufen die Szenen mit unglaublichen 18 Frames pro Sekunde ab. Nur im Freien muß man sich mit weniger begnügen.



Überall lauern finstere Monster. Von der winterlichen Eiswelt Skyrim zu den kochenden Lavahöhlen tief unter der Erde. Spannung pur!



Trotz des hohen Tempos bleibt Delta-V erstaunlich spielbar. Satte Action und hoher Spielspaß scheinen dieses Spektakel auszuzeichnen.



The Way to the Final Four basiert auf einer älteren Basketballsimulation, wurde aber noch einmal gehörig überarbeitet.

LucasArts

Tie-Fighter sorgte natürlich für Furore. Wie sich unschwer erraten läßt, handelt es sich hier um den direkten Nachfolger von X-Wing, einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten. War man es bislang gewöhnt, immer auf der guten Seite zu kämpfen, so sieht man jetzt den Sternenkrieg aus einer völlig anderen Position, nämlich aus dem Blickwinkel von Admiral Thrawn und Darth Vader. In ihrem Auftrag muß man die guten Rebellen zur Strecke bringen, geheime Dokumente transportieren und gräßliche Spionagearbeit leisten. Eine hervorragende Idee, für die dunkle Seite der Macht zu kämpfen, denn viele nervt es bestimmt schon unheimlich, immer das Gute und Rechtschaffene zu vertreten. Erscheinen soll dieses Projekt aber erst Ende des Jahres.



The Dig ist ebenfalls von hochkarätigem Kaliber, zeichnet doch Steven Spielberg als Koproduzent für dieses Spiel mitverantwortlich. Die Story liest sich dementsprechend gut. Als Commander eines Forschungsteams gerät man eines Tages an ein seltsames Objekt, ein Unfall passiert und schon sitzt man in einem fernen Universum fest, das vor seltsamen und vor allem hungrigen Gestalten nur so wimmelt. The Dig sollte zunächst auf Diskette erscheinen, doch hat man sich jetzt auf die Vorteile von CD-ROM besonnen und nutzt dieses Medium. Spätestens im nächsten Winter wissen wir jedoch mehr - dann soll The Dig nämlich erhältlich sein.



Tie-Fighter greift auf die gleiche Mischung aus Polygon- und Bitmap-Grafik zurück, die bereits X-Wing zum Erfolg geführt hat.



Mit dem Laserschwert gegen einbrennende Bildpunkte. Na, ob das die richtige Lösung ist, Herr Vader?



Steven Spielberg bürgt für Qualität. Mit The Dig kann LucasArts im nächsten Winter bestimmt wieder groß absahnen.

Maxi Soft zum mini Preis

Softwarevertrieb Andreas Füllbeck
(0212) 33 18 32 Montag 8 - 19 Uhr
Samstag

Bei uns kaufen Sie Ihre Software zu einem günstigen Preis. Sie glauben uns nicht? Vergleichen Sie uns! - Vorbestellung möglich!

IBM Amiga			IBM Amiga		
Atlantic Wolves*	au.A.	---	Incredible Toons	DV	65,95
Alone in the Dark II	DV	au.A.	Indy Car Racing	DV	77,95
Aces over Europe	DV	74,95	Kings Quest VII*	DV	77,95 73,95
Aces of the Deep*	au.A.	---	Lands of Lore	DV	59,95
Aces over Korea*	au.A.	---	Larry VI	DV	77,95
Aufschwung Ost	DV	65,95 65,95	Lemmings II	DV	73,95 59,95
Anstoß	DV	65,95 65,95	Lothar Matthäus	DA	65,95 59,95
Ambermoon*	DV	82,95 77,95	Lost in Time	DV	83,95
Battle Isle II	DV	77,95	Maniac Mansion II	DV	82,95
Bozoka Joe	DV	83,95	Mortal Combat	DA	59,95 54,95
Bervely Hill Billies	DV	au.A.	NHL Hockey	DA	77,95
Betrayal at Kronos	DV	77,95	Privateer	DA	82,95
Burntime	DV	77,95 65,95	Privateer Mission	DA	41,95
Christopher Columbus	DV	77,95	Quest for Glory 4	EA	65,95
Comanche Miss.DS II	DV	54,95	Sam & Max	DV	79,95
Cyber Race	DV	77,95	Sensible Word of Soccer	au.A.	---
Das schwarze Auge 2	DV	77,95	Star Trek II	DV	77,95
Der Scholzt im Silbersee	DV	77,95 77,95	Stone Keep*	au.A.	---
Die Siedler	DV	77,95 77,95	Syndicate Data Disk	DV	77,95 73,95
Dracula	DV	77,95	The Dig*	au.A.	---
Doom*	au.A.	---	Ultima VIII Pagan	DA	82,95
Elshockey Manager	DV	77,95 73,95	X-Wing Mission 2 (B Wing)	DV	41,95
Elisabeth*	DV	au.A.	Zeppelin	DV	77,95 65,95
Eyes of the Beholder III	DV	77,95	CD ROM		
Elite II The Frontier	DV	65,95 54,95	7th Guest	DA	123,95
Fantasy Empires	EA	65,95	Day of the Tentacle	DV	83,95
Fire and Ice	DV	54,95 49,95	Dracula	DA	89,95
Freddy Pharkas	DV	65,95	Das schwarze Auge	DV	65,95
Goal	DV	59,95 59,95	Stronghold	DV	77,95
Goblins III	DV	77,95	Super Strike Commander	DA	82,95
Gunship 2000 Scenario D.	DA	54,95	Rebell/Assault	DV	89,95
Inca II	DA	82,95	Turicon 2	DA	59,95

Versandkosten: 8,- DM + Nachnahmegebühren - Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- DM - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten - Spiele mit einem * gekz. waren vor Druckbeginn noch nicht lieferbar. Fordern Sie unsere Preisliste an. Versand: Limmingshofstr. 18 - 42699 Solingen

Mystic Games

Ebingerstr.33 72393 Burladingen
Telefon: & Fax = 07475/6710
BTX: * Keinath#
Montag bis Freitag von 9 Uhr-22 Uhr, Sa von 9- 18 Uhr
restliche Zeit Anrufbeantworter, Vorbestellung möglich!

PC			Sonderangebote		
Aces over Europe	DV	86,95	Day of the Tentacle	DV	19,95
Alone in the Dark 2	DV	89,95	Die Katakomben (Ordnungsadventure)	DV	29,95
Anstoss	DA	69,95	Dreamlands (Sammlung)	DV	59,95
Betrayal at Kronos	DV	86,95	Eye of the Beholder I	DV	39,95
Burntime	DV	86,95	Falcon	DA	34,95
Chessmaster 4000 Turbo (Windows)	DV	59,95	Fish of the Intruder	DA	34,95
Cyberace	DV	84,95	Hammer Jump Jet (Microprose)	DA	49,95
Das schwarze Auge	DV	85,95	Indiana Jones 3	DV	39,95
Day of the Tentacle	DV	88,95	Indiana Jones 4	DV	59,95
Die Schöne und das Biest	DV	84,95	Kings Bounty	DA	29,95
Dune 2	DV	64,95	Legend of Kyrandia	DA	49,95
Dracula	DA	84,95	Legend of Phobos	DV	39,95
Eight Ball Deluxe	DA	69,95	Logical	DV	19,95
Elite 2 Frontier	DV	69,95	Lure of the Temptress	DV	36,95
Eye of the Beholder 3	DV	93,95	Loons	DV	39,95
F15 Strike Eagle 3	DA	94,95	Lords of Doom	DV	29,95
F15 Strike Eagle 3	EA	68,95	Lord of the Rings 2	DA	39,95
Flugsimulator 5.0 (Microsoft)	DV	139,95	Minsky Island I	DV	39,95
Footballmanager 3	DV	86,95	Privateer	DA	29,95
Gabriel Knight	EA	72,95	Prince of Persia I	DA	29,95
Indiana Jones 3	DV	89,95	Rings of Medusa	DV	19,95
Indiana Jones 4	DV	68,95	Secret Weapons of the Luftwaffe	DA	39,95
Jurassic Park	DV	72,95	Spirit of Adventure	DV	19,95
King Quest 6	DV	84,95	Ultima 6	DV	39,95
Lands of Lore	DV	58,95	Ultima 6 (J-Spiele)	DV	49,95
Lands of Lore komplett mit L. ousungshof	DV	69,95	Wizardry 6	DV	29,95
Lemmings 2	DV	81,95	Wizardry 7	DV	59,95
Lothar Math. aus F. Böhl	DA	91,95	Wolfpack	EA	34,95
Might & Magic 5	DV	83,95	Zack Mc Cracken	DV	39,95
Might & Magic 5 (3.0 Disk)	DA	57,95	Zoo	DA	39,95
Mortal Combat	DA	59,95	CD-ROM		
NHL Hockey	DV	84,95	Alone in the Dark I	DV	99,95
Police Quest 4	DA	74,95	Burntime	DV	89,95
Pirates Gold	DV	92,95	Cover Girl Strip Poker	DV	89,95
Prince of Persia 2	DA	69,95	Eric the Unready	EA	79,95
Privateer	DV	89,95	Eye of the Beholder Teil 1 bis 3	DV	94,95
Privateer-Speechpack	DA	42,95	Goblins 3	DV	99,95
Privateer-Zusatzpak	DV	38,95	Hannibal + 2000 Shareware-Spiele	DV	78,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	84,95	Indiana Jones 4 + 1000 Shareware-Spiele	DV	88,95
Sam & Max (Lucas Arts)	DV	88,95	King Quest 6	DA	98,95
Star Lord	DA	55,95	Legend of Kyrandia	DV	89,95
Sensible Soccer	DA	59,95	Might & Magic Teil 3 bis 5	DV	94,95
Shadowcaster	DA	84,95	Rebel Assault	EA	89,95
Simon the Sorcerer	DV	88,95	Strike Commander	DV	95,95
Silverball	DA	38,95	Ultima Underworld 1+2	DA	94,95
Strike Commander	DV	89,95	Gameboard fuer Flugsimulatoren		
Subwar 2050	DV	96,95			
Syndicate	DV	89,95	CH Products		
T.E.N.	DA	89,95	Mach 1	DA	39,95
The Lords of Power (Samml.)	DA	84,95	Mach 1-Plus	DA	59,95
The Lost Vikings	DV	84,95	Mach 2	DA	69,95
Tornado	DA	75,95	Mach 3	DA	79,95
Ultima Underworld 2	DA	75,95	Highlick	DA	95,95
Ultima 8 Pagan	DA	89,95	Highlick Pro	DA	158,95
Ultimate Speech Pack	DA	42,95	Virtual Pilot	DA	178,95
Unlimited Adventures	EA	84,95	DYNAMICS		
Warlord 2	DA	84,95	Competition pro PC-Pack	DA	69,95
Wing Commander 2 + SAP	DV	72,95	Competition mini transparent	DA	64,95
Wing Comm. Akademie	DA	68,95	Competition Pro Standard Transport	DA	69,95
X-Wing	DA	89,95			
X-Wing Mission Disk I	DA	44,95	Die neuesten "Lesungshilfen mit Placaten		
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,95			
X-Wing Wing Mission Disk 2	DV	49,95			
Zeppelin-Ouats of the Sky	DV	82,95			

Versandkosten: Vorkasse 6,-, Nachnahme 9,-, - Nachnahmegebühren, per Filpost
Versandkosten + 7,-, ab 200,- portofrei (Innland) Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- (Euroscheck
Preisaktualisierungen und Irrtümer vorbehalten. Preisliste kostenlos anfordern.

Origin

Origin zeigte sich gleich mit einem großen Teil der äußerst prominenten Belegschaft: Chris Roberts und Andy Hollis waren genauso mit von der Partie wie Richard Garriott persönlich. Neben den Neuvorstellungen wurde außerdem bekanntgegeben, daß eine stark verbesserte CD-ROM-Version von Shadow Caster in Arbeit sei, die mit zwei neuen Levels, einem Zoomeffekt und zusätzlichen Filmsequenzen noch einmal richtig vom Hocker reißen soll. Noch im April soll auch Righteous Fire, die erste Missionsdisk zu Privateer, auf den Markt kommen.



Die Perspektiven lassen Erinnerungen an Alone in the Dark aufkommen. Ansonsten ist Bioforge aber absolut eigenständig.

Der Hauptdarsteller Lex wacht nach einer Operation auf und entdeckt, daß er zum Androiden verwandelt wurde. Wer sind die Übeltäter?



Was lange währt, wird endlich gut! Ob diese kluge Lebensweisheit auch für Pacific Strike zählt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

Unter dem Arbeitstitel "Flying Circus" konnten Sie schon in der Ausgabe 11/93 über dieses Spiel lesen. Eine Flugsimulation im Ersten Weltkrieg.



Richard Garriott meinte, daß es noch einige Verzögerungen gebe, aber im März darf man fest mit einer deutschen Version von Ultima VIII rechnen.

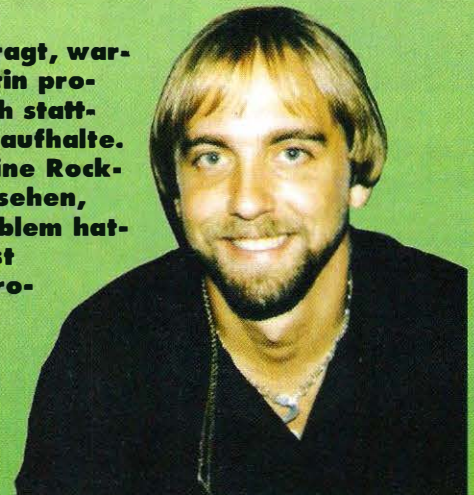
Wings Of Fury wird wohl eine actionlastige Flugsimulation werden, denn Ballern ist hier die oberste Voraussetzung für eine erfolgreiche Mission.



System Shock erinnert ein wenig an Doom und Terminator Rapture. Die Puzzles sollen aber sehr viel komplexer und das Spiel realistischer sein.



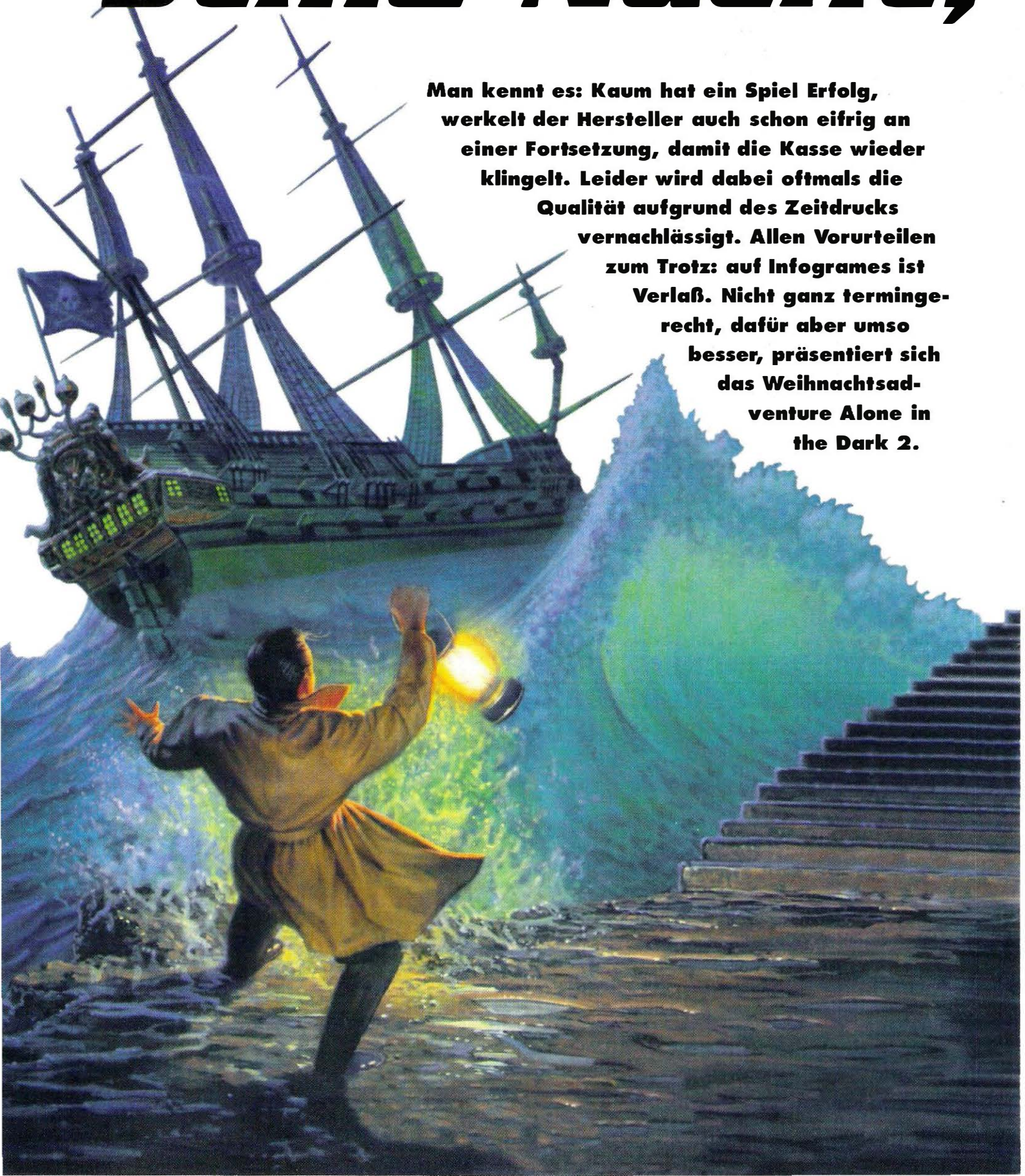
"Oft werde ich gefragt, warum ich nicht in Austin programmiere und mich stattdessen auf der CES aufhalte. Ich habe kürzlich eine Rockgruppe auf MTV gesehen, die das gleiche Problem hatte. Sie sagten: es ist schön, Platten zu produzieren, aber das richtige Feedback, die richtige Anerkennung bekommt man nur auf der Bühne. So ist das auch bei mir!"



Alone in the Dark 2

Stille Nacht,

Man kennt es: Kaum hat ein Spiel Erfolg, werbelt der Hersteller auch schon eifrig an einer Fortsetzung, damit die Kasse wieder klingelt. Leider wird dabei oftmals die Qualität aufgrund des Zeitdrucks vernachlässigt. Allen Vorurteilen zum Trotz: auf Infogrames ist Verlaß. Nicht ganz termingerecht, dafür aber umso besser, präsentiert sich das Weihnachtsadventure Alone in the Dark 2.



heilige Nacht

Das Warten hat ein Ende. Reichlich verspätet erreichte uns nun doch endlich das langersehnte *Alone in the Dark 2*. Eigentlich sollte es schon im November vergangenen Jahres auf den Markt kommen, doch die letzten Bugs waren hartnäckig, wodurch sich die Veröffentlichung bis zum Januar hinauszogerte. Das macht aber fast gar nichts, da die Infogrames-Programmierer damit allen *Alone in the Dark*-Fans ein zweites Weihnachtsfest bescherten. Genau in dieser besinnlichen Zeit des Jahres 1921 spielt die Handlung des Nachfolge-Adventures zu *Alone in the Dark*. Mit von der Partie ist diesmal nur Super-spürnase Edward Carnby. Emily Hartwood erholt sich wohl noch von ihrem Abenteuer in der Villa Derceto.

Wahre Freundschaft

Die Story beginnt damit, daß Edwards Freund und Kollege Ted Stricker Nachforschungen über das Kidnapping eines kleinen Mädchens von acht Jahren anstellt. Alles deutet darauf hin, daß die kleine Grace Saunders einer Bande

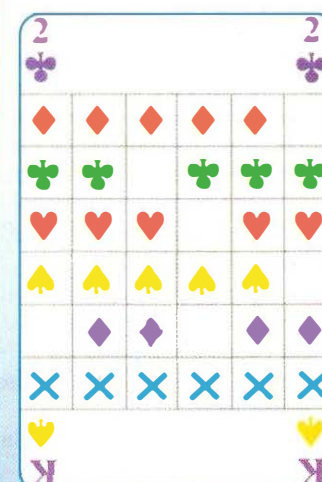


von Alkoholschmugglern in die Hände gefallen ist. Als Carnby schon über eine Woche nichts mehr von Stricker gehört hat, begibt er sich am Weihnachtsabend zum Sitz der Bootlegger-Bande. Hell's Kitchen, so der Name des Guts, hat deutliche Ähnlichkeit mit der Villa Derceto des ersten Teils. Das Anwesen liegt jedoch an der Küste Kaliforniens, irgendwo zwischen Los Angeles und San Francisco. Der auf übersinnliche Fälle

spezialisierte Detektiv geht die Rettung der Vermißten ganz unverfroren an. Denn um auf das Grundstück zu gelangen, jagt Carnby kurzerhand das schmiedeeiserne Gartentor in die Luft. Danach übernehmen

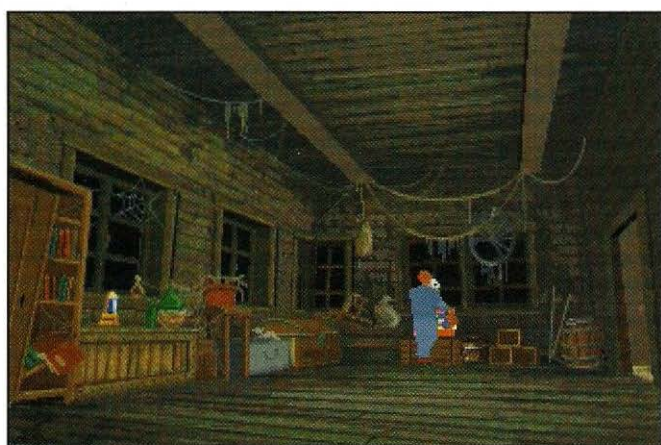
Sie die Handlung des Abenteuers. Der völlig überrumpelte Pförtner stellt noch kein allzu großes Problem dar. Doch die Situation spitzt sich im weiteren Verlauf dramatisch zu.

Der Kopierschutz-Poker



Es ist verständlich, daß man ein Top-Spiel wie *Alone in the Dark 2* mit einem raffinierten Kopierschutz ausstattet. Doch viel besser als die gewohnt nervigen Handbuch-Abfragen ist Infogrames Access-Security auch nicht gerade. Hektisch müssen zwei verschiedene, gelochte Spielkarten übereinandergelegt werden, um das richtige Symbol zu erhalten. Aber damit ist es noch nicht genug. Während man dieses Übel bewältigt, trachtet auch

schon der erste Schurke nach Ihrem Leben. Als Tip sei gesagt: Erledigen Sie erst den Ganoven. Danach haben Sie mehr Ruhe, die Abfrage richtig zu beantworten.



Nicht der erste Teil, aber ähnlich: Diese Rumpelkammer erinnert an *Alone in the Dark 1*.

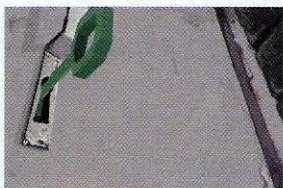
SPIEL DES MONATS

Auf düsteren Wegen lauern im Spiel viele Gefahren: Für Ihren Freund kommt leider jede Hilfe zu spät! Hier war ein Gegner wieder einmal schneller.

It's Tricky!



Um bei Alone in the Dark 2 voranzukommen, müssen Sie mit allen möglichen Tricks arbeiten. Schon in einem der ersten Levels stehen Sie vor einer verschlos-



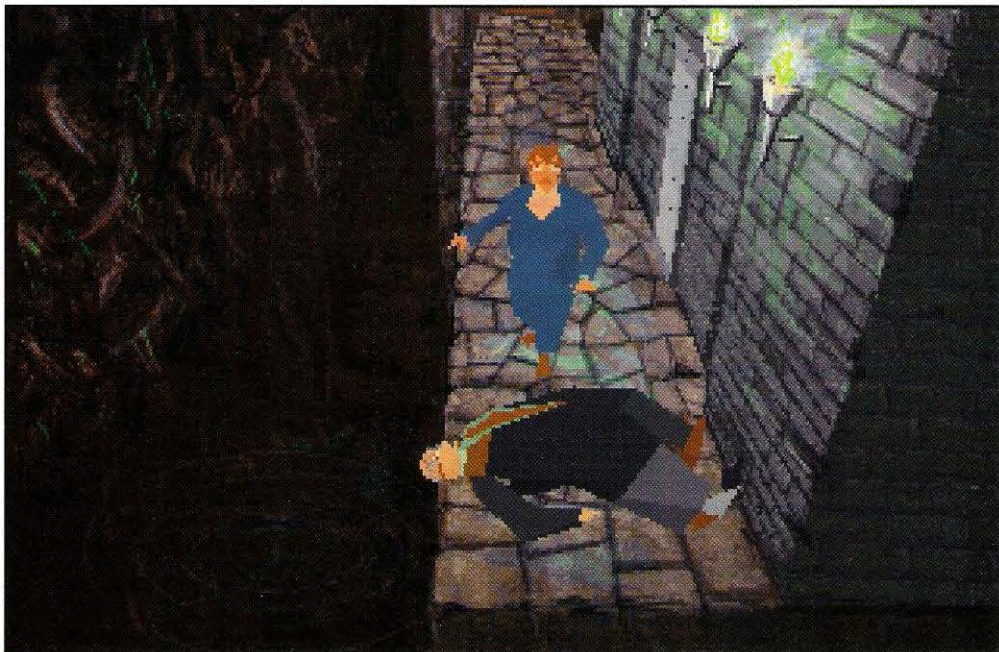
senen Tür. Sie können suchen, bis Sie schwarz werden, aber den passenden Schlüssel werden Sie nirgends finden. Denn der



steckt schon im Schloß - leider auf der falschen Seite. Doch zufällig haben Sie ja auch eine Zeitung gefunden. Also schwupps die



Zeitung durch die Tür geschoben, mit dem Pfeifenreiniger den Schlüssel rausgestochert und schon können Sie das gute Stück unter der Tür hervorziehen. Et voilà, so leicht geht das...

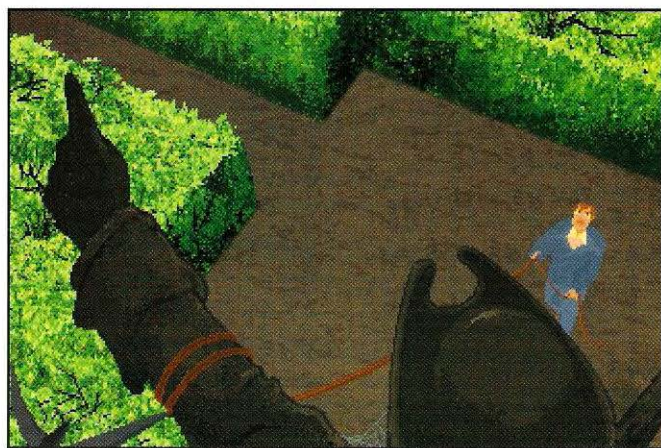


Durch die Statue kommen Sie in den zweiten Level.

What's new?

Daß für die Story nicht wieder auf Howard-Phillips Lovecrafts Erzählungen zurückgegriffen wurde, merkt man schon sehr bald. Denn gleich zu Beginn des Spiels geht es recht unverhüllt zur Sache. Knapp einem Dutzend Ganoven muß schon im ersten Level der Garaus gemacht werden. Brachiale Gewalt war aber nicht nach Lovecrafts Geschmack. Seine dunklen Gedanken waren mehr von subtiler Gewalt durchsetzt. Doch auch den übersinnlichen Teil hat man bei Alone in the Dark 2 nicht vergessen. Diesmal standen zahllose Voodoo-Legenden für die Handlung des Spiels Pate. So braucht Carnby nicht sonderlich lange, um zu merken, daß hier unheimliche Dinge vor sich gehen. Aber wer wäre wohl besser dafür geeignet, dem Spuk ein Ende zu bereiten, als der Grusel-Detektiv des ersten Teils?

Immer auf der Hut vor den Diebern des Bösen, kämpft sich Edward durch die unzähligen Szenarien. Doch so zäh der Held der Stunde auch sein mag, allein kommt er doch nicht an sein Ziel. Im Klartext



heißt das, daß selbst die kleine Grace einiges zum Sieg über die bösen Buben beisteuern muß. Sie können es beispielsweise nicht umgehen, etwa in der Hälfte des Spiels gefangen zu werden. Und während Edward in Ketten auf seine Exekution wartet, steuern Sie das kleine Mädchen, welches

natürlich mit ganz anderen Taktiken zu Werke geht.

Die Waffen einer Frau

Grace kann zwar nicht gegen die Halunken kämpfen, trotzdem hat sie einige Tricks auf Lager, die den Bösewichten

Ein Held kommt selten allein

Die Abwechslung macht's. Um die Piraten und Bootlegger von Hell's Kitchen zu besiegen, brauchen Sie Verstärkung. Da Sie aber mit Ihrem Freund Stricker nicht mehr rechnen können, sind Sie für jede Hilfe dankbar. Also müssen Sie der cleveren Grace vertrauen, deren Handlungsgeschick Sie im zweiten Teil des Spiels übernehmen.



Die Zwischensequenzen

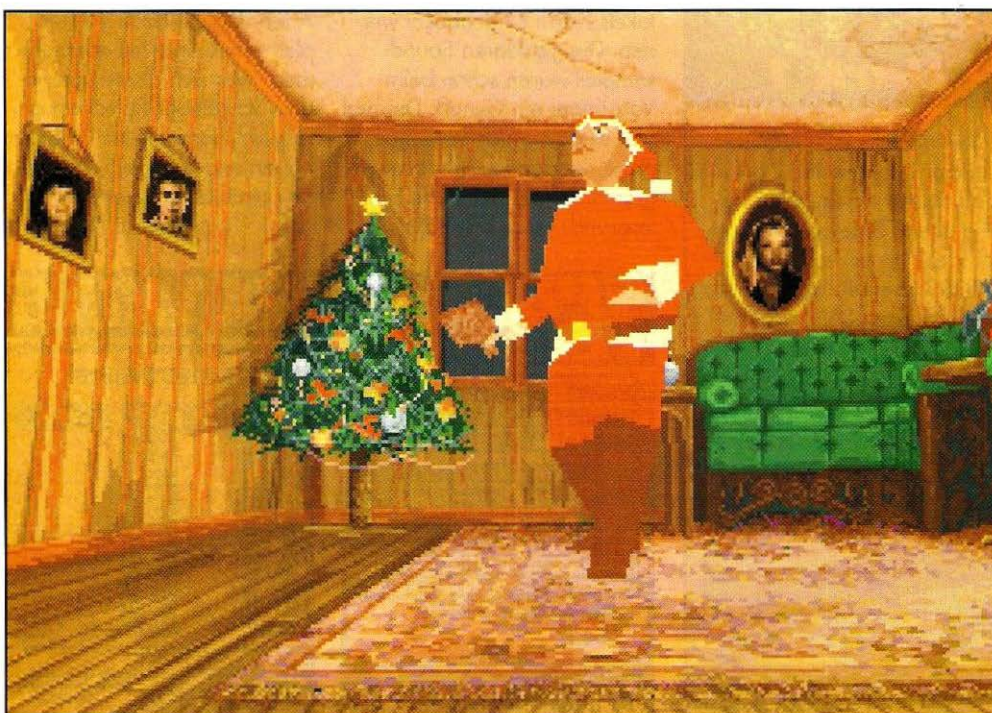
Während Sie die kleine Grace befreien wollen, werden Sie des öfteren gefangengenommen. Da sich die Halunken zu diesem Zeitpunkt sehr sicher fühlen, erzählen sie Ihnen einiges aus ihrer bewegten Vergangenheit. Diese Zwischensequenzen wurden mit toll gezeichneten Bildern unterlegt. Außerdem können Sie sich mal wieder entspannt in Ihrem Computerstuhl zurücklehnen und die Dinge beobachten, die da kommen.



One Eye Jack, der Bandenführer, ist ein berühmter Pirat. Schon vor zweihundert Jahren war er auf allen Meeren gefürchtet. Er ist zu Gefangenen ebenso brutal wie zu seiner Besatzung.



Ellsabeth Jarret lernte schon bald, die Mächte der Finsternis zu reiten. Die Voodoo-Hexe versprach One Eye Jack das ewige Leben und wurde zu seiner Verbündeten.



Spaß muß sein! Das Weihnachtsmannkostüm steht Edward aber auch wirklich ganz ausgezeichnet.

MultiMedia Soft

Computerspiele

**Neu * Neu * Neu
Online - Cafe**

spielen in ganz Deutschland
(per Modem oder Netzwerk)
in gemütlicher Atmosphäre die
neuesten Games spielen oder
Computerzeitschriften lesen,
Einführung in Rollenspiele, viele
Brettspiele vorrätig.
(Adressen demnächst in dieser Anzeige)

**Neu * Neu * Neu
Spielebibliothek**

Mitgliedschaft bei Ihrem
MultiMedia Soft Laden vor Ort.
Mitgliedschaft in ganz Deutsch-
land auch per POST möglich,
INFO nur schriftlich anfordern
52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

INFO INFO INFO

Franchise-Partner

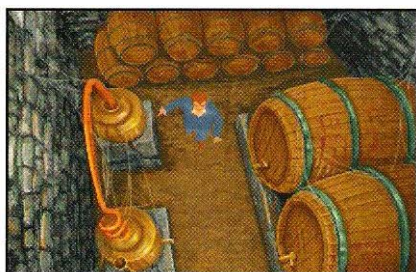
Sie wollen sich selbständig
machen? Sie haben Interesse
an Spielesoftware? Sichern Sie
sich jetzt ihren Standort für
einen MultiMedia Soft Laden
mit Spielebibliothek oder/und
Online-Cafe! Fordern Sie
schriftlich Ihr persönliches
Infoschreiben an:
52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

MultiMedia Soft finden Sie in:

- | | |
|-------------------------------|---|
| 01259 DRESDEN, | Pirnaer Landstr. 239
Tel. 03 51-2 23 02 01 |
| NEU!NEU!NEU! ab 4.12.1993 | |
| 09212 LIMBACH-
OBERFROHNA, | Hohensteinerstr. 56
Tel. 01 72-3 68 30 66 |
| 12627 BERLIN, | Mark Twain Str. 7
Tel. 030-9 98 61 84 |
| 17034 NEUBRANDEN-
BURG, | Easy Line
Reitbahnweg 20
Tel. 0395-4 22 68 13 |
| NEU!NEU!NEU! | |
| 22769 HAMBURG, | Stresemannstr. 167 |
| 22041 HAMBURG, | Wendemuthstr. 57
Tel. 0 40-6 52 84 26 |
| 23730 NEUSTADT, | Waschgrabenstr. 11
Tel. 0 45 61-1 61 89 |
| 24939 FLENSBURG, | Dorotheenstr. 37
Tel. 0 461-5 40 75 |
| 44866 BOCHUM, | Sommerdellenstr. 54
Tel. 0 23 27-1 00 63 |
| 48151 MÜNSTER, | Weseler Str. 48
Tel. 02 51-52 40 01 |
| 49080 OSNABRÜCK, | Martinistr. 82
Tel. 05 41-43 47 92 |
| 50737 KÖLN, | Neußerstraße 628
LADEN + VERSAND
Tel. 02 21 - 7 40 52 02 |
| 52064 AACHEN, | Guillastr. 2
Ecke Löhnergraben
Tel. 02 41-3 31 69 |
| 52349 DÜREN, | Kölnstr. 51
BATTLETECHZENTRUM
Tel. 0 24 21-18 93 68 |
| 54636 HAMM, | Ritterstraße 30
Tel. 0 23 81-2 9 31 4 |
| 98599 BROTTGERODE, | Inselbergstr. 25 |
| 99084 ERFURT, | Meienbergstr. 20
LADEN + VERSAND
Tel. 03 61-66 97 42 |



Um die kleine Grace Saunders zu befreien, braucht man Geschick und Verstand.



das Leben schwer machen. Da wird schon mal Marmelade auf den Boden geschmiert, um einen Storch zu fangen, oder mit einem Hühnerbein die schwarze Voodoo-Braut zu Fall gebracht. Gerade diese Abwechslung ist es, die das Spiel

in keiner Phase langweilig werden läßt. Ständig wird man mit neuen Situationen konfrontiert. Deswegen kommt neben den zahlreichen Actionparts auch das Gehirnschmalz nicht zu kurz.

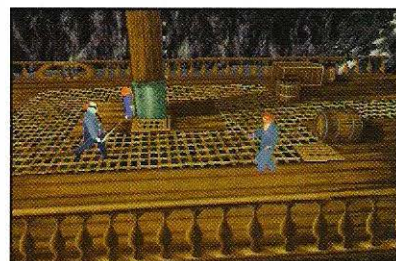
Der größte Schwachpunkt von Alone in the Dark war, daß man es einfach zu schnell lösen konnte. Doch die Programmierer haben darauf reagiert und den zweiten Teil fast viermal so groß angelegt. Somit kann sich diesmal kein Aben-

Statement



Das wurde aber auch Zeit! Endlos lange fieberte die gesamte Alone in the Dark-Fangemeinde auf den Nachfolger der Virtual Dreams Collection. Doch das Warten hat sich gelohnt! Infogrames' neuestes Werk präsentiert sich wesentlich komplexer als die Vorgängerversion. Die Rätsel sind schwieriger und die Schurken intelligenter geworden. Denn während die Zombies des ersten Teils nur auf einem kleinen Aktionsradius aktiv waren, verfolgen Sie den Spieler nun auf Schritt und Tritt. Den letzten Kick bekommt das Spiel aber wieder durch die abenteuerlichen Kameraperspektiven, aus denen das Geschehen dargestellt wird. Die damit eingefangene Spielatmosphäre läßt das Spiel zur Sucht werden. Für alle Action-Adventure-Freaks deshalb das absolute Muß!

teurer über mangelndes Spielvergnügen beschwerten. Dabei wurde die Qualität glücklicherweise kein Opfer der Quantität. Die knackigen Rätsel und zahlreichen Actionszenen wurden stets perfekt realisiert. Darüberhinaus wurde die Supergrafik des ersten Teils weiter verbessert. So laufen die Animationen jetzt noch schneller und flüssiger ab, außerdem konnte durch eine spezielle 2D-Überlagerung sogar dem dreidimensionalen Hintergrund des Horror-Spektakels Leben eingehaucht werden. Die glasklaren Sound-samples waren schon beim Vorgänger ein Genuß. Diesmal gibt es dazu noch Sprachausgabe, wenn auch sehr begrenzt. Der musikalische Hintergrund wurde ebenfalls ver-



bessert, bietet WaveTable-verwöhnten Ohren aber wieder nur magere FM-Sounds. Eine General MIDI-Option wäre hier das Sahnehäubchen gewesen.

Keinen Grund zur Klage gibt's bei der Steuerung. Mit leichten Änderungen wurde sie komplett vom ersten Teil übernommen. Wer sich also schon an dem Vorgänger-Spiel versuchte, wird hierbei keine Probleme haben und kann sich sofort in das Gruselabenteuer stürzen.

Thomas Brenner

Award Winner: Alone in the Dark 1

Sie erinnern sich? Im Januar 1993 wurde die PC Games-Redaktion vom Überraschungsschlagere Alone in the Dark lahmgelegt. Niemand rechnete damals mit einem solch fesselnden Programm. Doch die völlig neuen Spielperspektiven und der übersinnliche Hintergrund des H.P. Lovecraft ließen dieses Adventure zum absoluten Redaktionsliebling werden. In der Ausgabe 1/93 wurde es deshalb zum Spiel des Monats gekürt.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 2MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110,-

HERSTELLER
Infogrames

RANKING

Adventure			
93%	90%	85%	91%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
Spieleranzahl 1			
Handbuch deutsch			
Spiel deutsch			
Kopierschutz nervig			

REVIEW

Doom

Flammendes Inferno

Es ist Doomsday - der Jüngste Tag! In einer von Aliens verpesteten Raumstation kämpfen Sie um das nackte Überleben.

Ein großen Namen kann man sich so oder so machen - der amerikanische Software-Hersteller ID-Software verdankt seine Popularität beispielsweise einem Shareware-Spiel, dem wegen seiner Brutalität und dem Erscheinen nationalsozialistischer Symbole von "Insidern" sogar die Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) nachgesagt wurde. Die Wahrheit ist, daß Wolfenstein 3D niemals offiziell in der Bundesrepublik

vertrieben wurde und die BPS deshalb gar nicht erst die Veranlassung hatte, das Spiel zu verbieten. Zurück zum Thema: ID-Software ist seit Wolfenstein 3D und dem Shareware-Spiel Sword of Destiny als Hersteller genial scrollender 3D-Actionspiele bekannt. Für sein neuestes Projekt Doom hätte ID deshalb sicherlich über ausreichend Bekanntheit verfügt, um das Spiel als Full-Price-Spiel an den Mann zu bringen. Die Amerikaner fahren ihren Kurs aber konsequent weiter: Auch Doom wird ausschließlich als



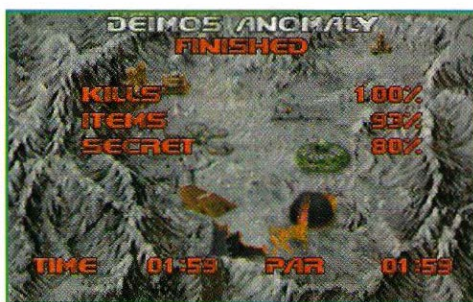
Solche Wandzeichnungen waren noch in keinem Spiel zu sehen. Das weiche Scrolling ist bisher einmalig.

Shareware vertrieben, und das zugunsten aller PC-Spieler, denn ein besseres Actionspiel wurde auf IBM-kompatiblen bis heute noch nicht gesehen...

Worum geht es?

Doom entführt Sie in eine düstere Welt à la H.R. Giger. Der Spieler befindet sich auf einer Raumstation, die von Aliens überfallen und besetzt wurde. Sein Ziel ist es, in drei voneinander unabhängig spielbaren "Episoden" jeweils alle neun Levels lebend zu durchqueren.

Die kostenlose Shareware-Version enthält lediglich die Episode "Knee Deep in the Death". Die beiden anderen Teile "The Shores of Hell" und "Inferno" werden bei der Registrierung nachgeliefert. Wie bei Terminator Rampage, einem Actionspiel ähnlicher Machart (Test in PC Games 02/94), beginnen Sie Ihr Abenteuer mit einer einfachen Handfeuerwaffe im untersten Level. Aus der 3D-Ich-Perspektive scrollen Sie durch die Räume der Raumstation. Eine Automapping-Funktion erleichtert ihnen dabei das Auffinden neuer Räume. Stän-



Heiß, heißer, Doom! In Puncto Action ist das Spiel ungeschlagen. Diese Gegner sind furchteinflößend.





Brunnen voller Blut - An Brutalität wurde bei Doom leider nicht gespart. Die eindrucksvolle Technik hätte das Spiel auch mit weniger Gewalt zum Knüller gemacht.

für eine reichliche Auswahl an Monstern gesorgt. Durch Schüsse - wenn die Munition ausgeht aber auch mit den bloßen Händen - können Sie sich der Gegner entledigen. Jeder Biss, Schlag oder Schuß entzieht Ihrem Charakter einen

Teil der Lebensenergie; diese können Sie durch Einsammeln von Verbandskästen oder Heil-

tränken allerdings schnell wieder auffrischen. Einzusammeln gibt es natürlich noch einige Gegenstände mehr: Wenn Sie alle Räume auf der Karte gründlich durchforsten, können Sie stärkere Waffen (siehe Kästen), Munition und Codekarten für verschlossene Türen finden.

Die Grafik: unschlagbar

Die Story von Doom ist wahrhaft nichts Besonderes. Was den großen Reiz an dem Spiel ausmacht, ist, wie seinerzeit bei Sword of Destiny und Wolfenstein 3D, die überragend flüssige Grafik auf 486er PCs. Die Detailliertheit der Wand-

dig sind Sie auf der Suche nach dem Ausgang des jeweiligen Levels. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad - die Parallelen zu Wolfenstein 3D sind unverkennbar groß - stellen sich Ihnen aber verschiedenen gefährliche Aliens in den Weg. Vom schwebenden kör-

perlosen Fleischfresser bis zu unsichtbaren, aber ebenso gefährlichen Schattenwesen ist



Doom selber antesten

Halt, halt! Sie brauchen sich gar nicht erst auf die verzweifelte Suche nach einem Shareware-Händler begeben, der Ihnen Doom zuschickt. Exklusiv für PC Games-Leser bieten wir in Zusammenarbeit mit der Astat Media GmbH sowohl die Shareware als auch die Vollversion von Doom zum Bestellen an. Den Bestellcoupon finden Sie im PD & Shareware-Teil auf Seite 85.

Tel. 030/2322894
12627 Berlin
Weißenseilerstr. 14

Royal Soft
Der ganz andere Versand

Tel. 02241/342874
53757 St. Augustin
Großenbuschstr. 109

	Amiga	PC		Amiga	PC
Battle Isle 2	===	94.95	Missiles over Xerion	54.95	===
Die Siedler	94.95	94.95	Tornado	79.95	94.95
Das Schwarze Auge 2	???	94.95	Pizza Connection	69.95	94.95
Hired Guns	74.95	94.95	Land of Lore CD (dt)	===	94.95
Larry 6 DV	===	79.95	Subwar 2050	===	104.95
Mortal Kombat	59.95	69.95	Rebell Assault CD (dt)	===	104.95
Sim City 2000	===	99.95	Iron Helix CD	===	94.95
Turrican 3	54.95	===	T.F.X. CD	===	104.95
Ultima 8 - Pagan	===	99.95	Sea Scra	69.95	79.95
Hattrick	79.95	94.95	Lothar Matthäus	69.95	79.95

Wir schicken Euch die Spiele **Versandkostenfrei!**
Lediglich 3,- DM Zahlkartengebühr kommen hinzu. Ausland nur gegen Vorkasse. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Händleranfragen erwünscht. Angebote nur Auszug.
Fordert unseren Katalog an!
BTX: #ROYALSOFT*

Löwenstark: Bei uns könnt Ihr Löwen sammeln. Für jeden Kauf, bekommt Ihr 1, habt Ihr 8 gibt es ein Spiel nach Wahl **gratis!!!** Für den Katalog bitte 3,- DM in Briefmarken beilegen

zeichnung und das ultra-weiche Scrolling übertreffen sogar die technischen Raffinessen des 3D-Rollenspiels Ultima Underworld 2 - und dabei wird nicht etwa nur ein schmales Fenster, sondern der ganze Bildschirm mit der düster atmosphärischen Grafik gefüllt. Je nach Leistung der CPU können bis zu 50 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm gebracht werden. Zum Vergleich: Das menschliche Auge nimmt bereits eine Bildwiederholrate von 18 Bildern pro Sekunde als flüssige Bewegung wahr. Wer keinen 486er mit 33 MHz oder mehr zuhause stehen hat, kann durch Abschalten der Decken- und Fußbodenzeichnung oder durch Herabsetzen der Detailstufen für Tempo am Monitor sorgen. Wenn das alles nicht mehr hilft - da muß der Rechner allerdings schon sehr klein sein - kann auch der Bildschirmausschnitt zusätzlich verkleinert werden.

Vier Freunde für's (Über-)Leben

Die hervorragende Grafik und der stimmungsvolle Sound (General Midi, SoundBlaster, AdLib, Sound Canvas, WaveBlaster oder Gravis Ultra Sound)



sind aber nicht die einzigen Aspekte, mit denen Doom glänzen kann: Wer Zugriff auf ein IPX-kompatibles Netzwerk (z. B. Novell) hat, darf sich mit bis zu drei weiteren Mitspielern in die Arena begeben. Dort kann dann entweder zusammen gegen die Übermacht oder auf sich alleine gestellt gekämpft werden. Die menschlichen Mitspieler bzw. Gegner werden ebenso auf dem Bildschirm dargestellt wie die Aliens - im Gegensatz zu den Wänden und der Einrichtung leider ziemlich grobkörnig. Erkennen und unterscheiden lassen sich die Mitstreiter an verschiedenfarbigen Anzügen; so

Auch die Planetenoberfläche scrollt perspektivisch mit (links). Unten: Die Monster fallen nicht einfach nur um, sondern gehen im langsamen Todeskampf zu Boden.



wird fatalen Verwechslungen im Multiplayer-Mode bereits einmal vorgebeugt.

Thomas Borovskis ■



Statement



Mehr als ein Labyrinthspiel ist Doom eigentlich nicht. Oder etwa doch? Vielleicht ist das Spiel auch - und wieder einmal - der Vorreiter einer neuen Generation von Computerspielen. Die virtuellen Umgebungsgrafiken geben bereits einen Vorgeschmack auf das, was der oft mißbrauchte Begriff "Virtual Reality" einmal werden könnte.

Die technische Umsetzung setzt neue Maßstäbe und das Shareware-Konzept in Verbindung mit dem unglaublich fairen Registrierungspreis tun ein übriges. Leider muß ich auch bei Doom wieder einmal eine Warnung an alle Eltern aussprechen: Mit der Gewalt wurde bei ID ziemlich gedankenlos umgegangen. Es fließt mehr Blut als in vielen Actionfilmen; wer lange genug sucht, findet sogar eine Motorsäge, mit der er sich an den zuckenden Leibern der Aliens vergehen kann. Doom wäre auch ohne solch unnötige Brutalitäten zum technisch ausgereiftesten Actionspiel unserer Zeit geworden.

SPECS & TECS

E6A	Tastatur
V6A	Maus
SV6A	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM 610 KB	General Midi

BESONDERHEITEN

- min. 4 MB RAM
- Vier-Spieler-Option

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 79,-

HERSTELLER
ID-Software

RANKING

Simulation

96%	90%	80%	95%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

Spieleranzahl 1-4

Handbuch englisch

Spiel deutsch

Kopierschutz keiner

Star Trek 2: Judgment Rites

Beam me up, Scotty!

Ende der 60er Jahre flimmerten die ersten Folgen von Star Trek über die Bildschirme. Leonard Nimoy und William Shattner waren damals noch unbekannte Gesichter im Showbusiness, doch sollte sich das sehr bald ändern. Star Trek wurde ein echter Straßenfeger und das hat sich bis heute kaum geändert. Auch mit grauen Haaren und ausgeprägteren Gesichtszügen können die Veteranen noch einige Millionen Zuschauer an die Kassen locken.

Die Hintergrundgeschichte von Judgment Rites lässt sich nicht so einfach darlegen wie bei zahlreichen anderen Adventures, gliedert sie sich doch primär in acht vollkommen eigenständige Missionen. Sekundär be-

steht aber doch eine Verknüpfung zwischen allen Aufträgen, auch wenn man diese nicht gleich erkennt. Letztlich läuft aber alles auf ein übergeordnetes Ziel, auf einen äußerst mächtigen Gegner hinaus, der mit allen Mit-

teilen versucht, der Föderation das Leben schwer zu machen. Captain Kirk und seine Crew sind davon natürlich wenig begeistert und stellen sich in gewohnter Manier der schwierigen Aufgabe.

Zu Beginn können Sie einige Einstellungen vornehmen, die den Spielverlauf maßgeblich

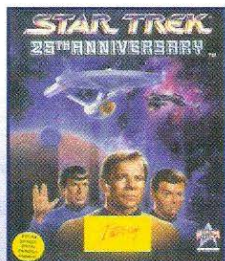
Gut und Böse getrennt? Das darf nicht sein! In dieser Mission müssen die eigentlich gegensätzlichen Wesen wieder zusammengeführt werden.



beeinflussen. Es lässt sich nämlich diesmal festlegen, wie intensiv man die Raumbkämpfe bestreiten möchte. Dies löst endlich das nicht zu unterschätzende Problem, daß viele Fans das Spiel zum 25jährigen Jubiläum einfach liegen ließen, da ihnen die Actionsequenzen zu schwierig waren. Wer nicht kämpfen will, muß

25th Anniversary vs. Judgment Rites

Schon bei der Installation wird jedem klar, daß hinter Judgment Rites eine Menge mehr stecken muß als eine durchschnittliche Fortsetzung des überaus erfolgreichen ersten Teils. Statt der lächerlich erscheinenden acht Megabyte des Vorgängers werden nun 27 MB auf der Festplatte benötigt; während der Installation müssen sogar 37 MB zur Verfügung stehen, damit die komplexen Entpackroutinen richtig eingesetzt werden können. Die ganze Prozedur benötigt dementsprechend auch knapp zwei Stunden, so daß man schon einmal ein gutes Buch bereitlegen sollte. Das Ergebnis kann sich dafür aber auch sehen lassen. Alle etablierten Soundkarten werden unterstützt, lediglich die aufstrebende Gravis UltraSound wurde vernachlässigt. Judgment Rites kann dabei auch auf zwei verschiedene

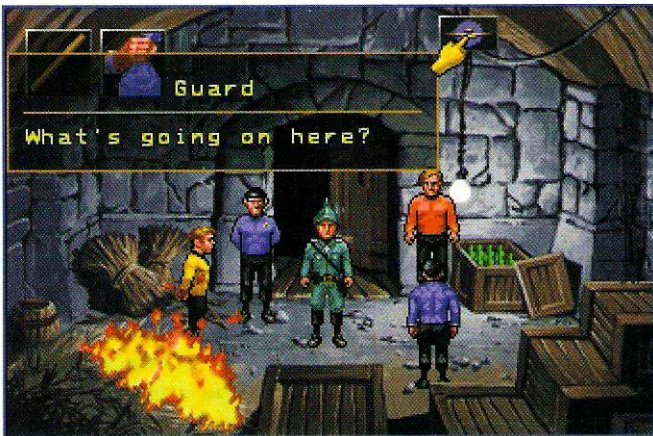


VS



Soundkarten zurückgreifen, beispielsweise auf einen WaveBlaster für die musikalische Untermalung und einen SoundBlaster für die hervorragenden Soundeffekte. Darüber hinaus ist allerdings die Verwendung einer Kombi-Karte, wie beispielsweise die Gamewave32 von Orchid oder die Media

Sound 2000SB, ebenfalls möglich. In puncto Grafik läßt sich auf einen Blick feststellen, daß jetzt endlich der ganze Bildschirm genutzt wird und nicht nur kleine Ausschnitte, wie beim ersten Teil. Außerdem wurden viele digitalisierte Hintergründe nach einer Überarbeitung verwendet, um die atmosphärische Dichte weiter zu erhöhen. Bei der Benutzerführung gab es hingegen überhaupt keine Veränderungen. Warum auch? Schließlich war und ist das bestehende System nahezu genial!



Gefangen im Burgkerker? Spock hat wahrhaft zündende Ideen und rät seinem Captain, den Heuhaufen zu entflammen. Die Wache wundert sich und wird dann überrumpelt.

es bei Judgment Rites auch nicht und kann sich so dem eigentlichen Spielverlauf hingeben.

Anfang und Ende

Anfang und Ende einer jeden Mission wird von Kommentaren des wachhabenden Offiziers im Hauptquartier der Föderation begleitet. Zu Beginn bekommt man eine kurze Einführung, worum es sich bei der Mission im Groben handelt und nach Beendigung der Aufgabe erfährt man, ob die Vorsitzenden im obersten Rat auch mit der Vorgehensweise zufrieden waren. So erhält man für eine perfekt gelöste Mission 100% und für erfolglos behandelte Aufträge 0%,

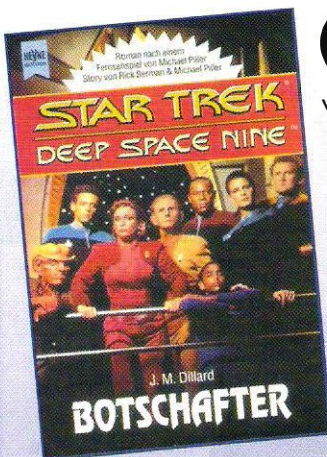
deration begleitet. Zu Beginn bekommt man eine kurze Einführung, worum es sich bei der Mission im Groben handelt und nach Beendigung der Aufgabe erfährt man, ob die Vorsitzenden im obersten Rat auch mit der Vorgehensweise zufrieden waren. So erhält man für eine perfekt gelöste Mission 100% und für erfolglos behandelte Aufträge 0%,

verliert aber außerdem noch das Kommando über die Enterprise. Wie gut man eine Mission erfüllt hat, ist letztlich aber nur für den interessant, der sich für die Actionsequenzen entschieden hat. Man erhält nämlich zusätzlich noch ein paar Punkte, die im Zusammenhang mit der Führung des Raumschiffs wichtig sind. Scotty repariert schneller den Warp-Antrieb, Chekov aktiviert die Waffensysteme in hundertstel Sekunden und Uhura stellt einen besseren Kontakt zu benachbarten Schiffen her. Ansonsten sind die Punkte völlig nebensächlich, so daß man sich bei niedrigen Wertungen keine grauen Haare wachsen lassen sollte. Es ist aber durchaus interessant, über mögliche Fehler nachzudenken, um sie in der nächsten Mission vielleicht zu vermeiden.

Reibungslos

Das eigentliche Geschehen spielt sich aber weniger auf der Enterprise als auf den ver-

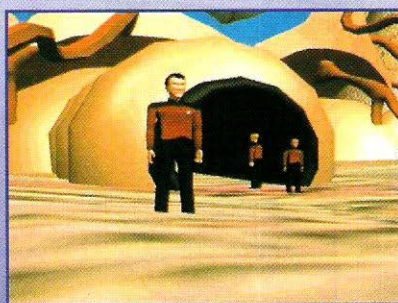
Die Erben



Owohl es die altbekannte Mannschaft noch immer in die unendlichen Weiten des Weltalls zieht, hat bereits ein jüngeres Team die Nachfolge angetreten. Aus Kirk wurde Picard, aus Spock wurde Data. Die Rede ist selbstverständlich von Star Trek: The Next Generation, der technisch stark verbesserten Folgeserie.

Liebhaber des ständig wachsenden Kults um Dr. McCoy, Mr. Spock und Captain Kirk vermissen allerdings die natürliche Intuition, mit der viele Probleme in der Vergangenheit gelöst wurden. Die längst ergrauten Helden sind eben vielen zu sehr ans Herz gewachsen. Vielleicht ist der nächsten Generation aber ein ähnlicher Erfolg beschieden wie dem großen Vorbild - wenn auch erst in zehn bis zwanzig Jahren. Spectrum Holobyte glaubt aber fest an den baldigen Erfolg der jungen Föderationspiloten, denn noch in diesem Quartal

soll ein gleichnamiges Computerspiel das Licht der Welt erblicken. Erscheinen wird das mit Spannung erwartete Adventure zunächst nur auf Panasonic 3DO und PC-CD-ROM. Das Bild stammt übrigens von der 3DO-Version. The Next Generation wird allerdings nicht die einzige Folgeserie bleiben, denn Deep Space Nine steht bereits in den Startlöchern. Kinofilm und Fernsehserie sind genauso in der Mache wie eine riesige Büchersammlung, von der der erste Teil mit dem Titel "Botschafter" schon seit einiger Zeit erhältlich ist.



Traum Welt
Telefon : 0355 - 792777
Lautitzer Strasse 8, 03046 Cottbus

Billiger kann Software nicht sein
Bis zu 38 % unter dem empf. Verkaufspreis!

Programm	PC
Aces of the Pacific	DA 65,95
Access over Europe	DV 75,95
Airbus A320 Europe Edition	DA 69,95
Airbus A320 USA Edition	DA 69,95
Amazon	DA 79,95
Anstoss	DV 69,95
Archer McLeans Pool billard	DA 69,95
Aufschwung Ost	DA 69,95
Battle Isle 2	DV 49,95
Battleloads	DV 79,95
Betrayal at Kondor	DV 79,95
Bug Rogers 2	DV 69,95
Bundesliga Manager Prof. 2	DV 79,95
Burning Steel	DV 79,95
Burntime	DA 69,95
Cannon Fodder	DA 69,95
Comanche - Operation Whit	DV 85,95
Comanche Mission Disk	DV 49,95
Comanche Mission Disk 2	DV 45,95
Cristoph Kolumbus	DV 79,95
Cyberace	DV 79,95
Dark Queen of Krynn	DV 79,95
Das schwarze Auge 2	DV 79,95
Day of Tentacle (DV)	DV 79,95
Der Patriarch	DV 79,95
Die Siedler	DV 79,95
Dune 2 Battle for Arrakis	DV 59,95
Eishockey Manager	DV 79,95
Elite 2	DV 79,95
Eve of Beholder 3	DA 69,95
F.S.S. San Francisco	DA 69,95
Hugobuster 5.0	DV 89,95
Freddy Pharaohs (DV)	DV 69,95
Global Conquest	DV 69,95
Goal 1	DV 69,95
Goblins 2	DV 69,95
Gunship 2000	DA 69,95
Hercball 3	DA 69,95
Hattrick	DV 79,95
History Line 1914-1918	DV 69,95
Human Race DV	DV 69,95
Ishar 2	DV 69,95
Jurassic Park (Dino Park)	DA 79,95
Kasparov	DA 79,95
Lands of Lore	DV 69,95
Larry 6	DV 69,95
Legend of Kyandia	DV 69,95
Links 386 Pro	DV 69,95
Lollypop	DA 79,95
Lords of Power	DV 69,95
Lothar Mattheus Fußball	DV 69,95
Lotus 3	DV 69,95
Mad News	DV 75,95
McDonalds Land	DV 69,95
Might & Magic 5	DV 69,95
NHL Hockey	DA 69,95
Nigel Mansell's World Cha	DA 69,95
Pacific Strike	DA 69,95
Penth. H.Num. Deluxe	DV 69,95
Pinball Dreams	DV 69,95
Pirates Gold	DV 69,95
Police Quest 4	DV 69,95
Prince of Persia 2	DA 69,95
Privateer	DA 69,95
Privateer Speech Pack	DA 69,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA 79,95
Return of the Phantom	DV 69,95
Sam & Max	DV 69,95
Seal Team	DA 79,95
Secret Weapon of the Luft	DV 69,95
Sensible Soccer 92/93	DV 55,95
Sherlock Holmes	DV 79,95
Sim Earth	DV 69,95
Sim Lift	DV 69,95
Space Quest 5	DV 69,95
Star Trek	DA 79,95
Strike Commander	DA 82,95
Strike Commander Speech	DA 49,95
Strike Commander Tac. Op.	DA 49,95
Stunt Island	DA 69,95
Subwar 2050	DA 69,95
Syndicate	DA 79,95
Syndicate Data Disk	DA 39,95
T.F.X.	DA 69,95
The Legacy	DA 69,95
Tornado	DA 79,95
Twilight 2000	DA 89,95
Ultima 7 - Die schwarze Pto	DV 79,95
Ultima 8 - Pagan	DA 89,95
Ultima Underworld 2	DV 79,95
Wallstreet Manager	DV 79,95
Warlords	DV 79,95
Wing Commander 2	DV 79,95
Wing Commander Academy	DA 62,95
X-Wing 8-Wing Mission	DV 69,95
X-Wing DA	DV 79,95
X-Wing Mission Disk	DA 39,95
X-Wing Upgrade Kit	DV 55,95

CD - ROM

Airbus A320 Europe Ed.	DV 89,95
Airbus A320 US Ed.	DV 89,95
Golden 7	DV 89,95
Herbert Grönmeyer	DV 89,95
India Jones 4 - 1000 Spiel	DV 69,95

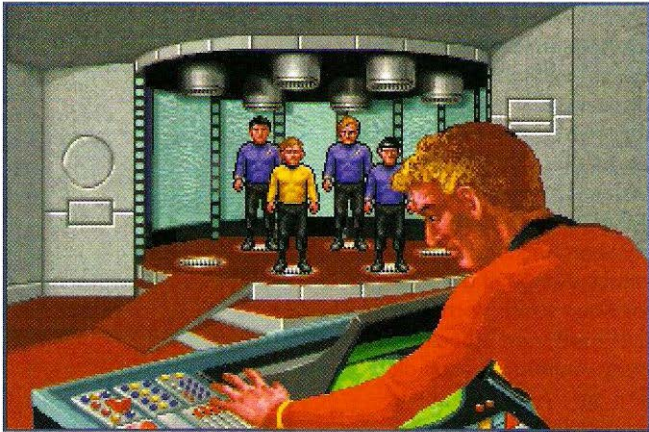
Rebel Assault EA 89,95

S. Strike Command DV 89,95

weitere auf Anfrage

Zusendung erfolgt nach Tag der Bestellung
Ab jetzt auch in BTX einfach Schirmen eingeben

Das Kleingedruckte:
Alle hier aufgeführten Preise sind Versandpreise.
Versandkostenanteil :
000.01 DM-100.00 DM=10.00 DM
100.01 DM-200.00 DM=06.00 DM
ab 200.01 DM ist der
Versandkostenanteil 0.00 DM
Einige Spiele sind bei Anzeigenschluss noch nicht lieferbar,
Vorbestellung sichert die besten Plätze
Händleranfragen sind erwünscht



Wie im Film beamen sich die wagemutigen Landungsmannschaften an die Planetenoberfläche.

schiedenen Planeten und Raumstationen ab. Hier kommt die hervorragende Benutzerführung voll zur Geltung. Ein kurzer Klick auf die rechte Maustaste und schon befindet man sich in einem winzig kleinen Menü, in dem alle möglichen Aktionen angewählt werden können. Möchte

man beispielsweise den Tricoder, der im Rucksack verstaut ist, anwenden, so geht man auf das Symbol "Anwenden" und klickt anschließend auf den kleinen, blauen Sack am oberen Bildschirmrand. Jetzt

öffnet sich das Inventory und man kann den Tricoder "anwenden". Ganz einfach! Noch einfacher geht es natürlich, wenn man die fünf wichtigsten Tastaturkürzel auswendiglernt und mit der linken Hand bedient. Ähnlich gelungen ist der Konversationsmodus, der schließlich einen Großteil des Spiels



ausmacht. Mit zwei Pfeilen kann man die verschiedenen Antworten durchklicken und mit einem Button auswählen. Man sollte allerdings nicht in

die Unsitte verfallen und seinem Gegenüber einfach den nächstbesten Satz an den Kopf werfen, denn die meisten reagieren äußerst empfindlich auf impulsive Temperamentsausbrüche. Als Captain muß man sich schließlich immer unter Kontrolle haben. Dabei muß man aber trotzdem nicht ängstlich mit den Antworten umgehen, denn ein falscher Satz verbaut einem noch lange nicht die Lösung des Spiels.

Knobeln ohne Frust

Ein ganz großer Unterschied zu anderen, ebenfalls erfolgreichen Adventures besteht darin, daß die Rätsel auch von einem Otto-Normal-Spieler gelöst werden können. Man muß nicht unbedingt um drei Ecken gleichzeitig denken, um einen Schritt weiterzukommen. Oft genügt es schon, sich nur fünf Minuten

Die Besatzung



COMMANDER SPOCK

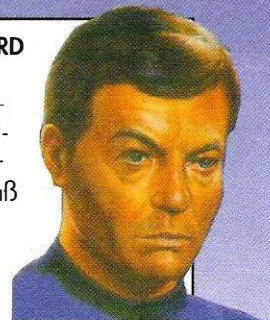
Als Halbvulkanier zeichnet er sich ganz besonders durch sein "extrem logisches" Denkvermögen aus. Nicht allein aus diesem Grund untersteht ihm auf der U.S.S. Enterprise die riesige wissenschaftliche Abteilung.

LIEUTENANT UHURA

Sie ist der Kommunikationsoffizier auf der Enterprise. In ihrem Heimatkontinent, den Vereinigten Staaten von Afrika, bedeutet ihr Name "Freiheit". In ihrer Freizeit singt sie gerne und sorgt so immer für gute Stimmung.

LT. COMMANDER LEONARD "PILLE" MCCOY

Eine saftige Portion Sarkasmus und Zynismus sind "Pille" McCoy zu eigen. Daher kommt es nur zu oft vor, daß er sich mit dem rhetorisch ebenfalls gewandten Mr. Spock einen intellektuellen Schlagabtausch liefert.

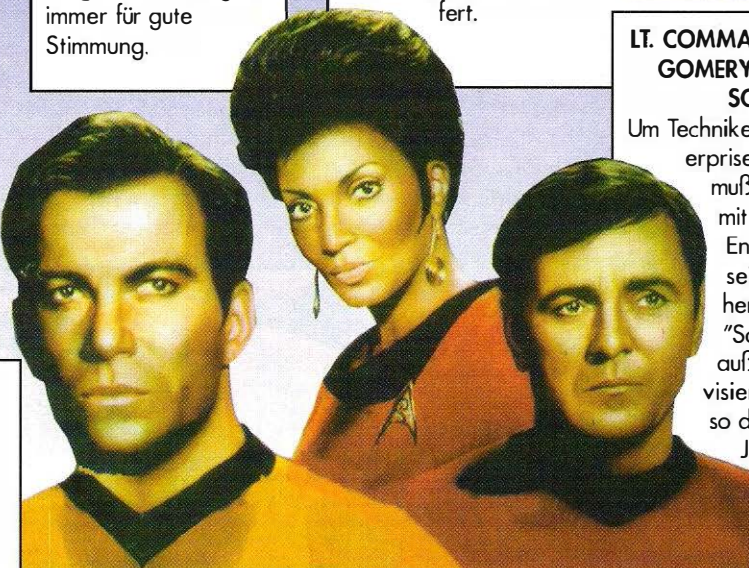


LT. COMMANDER MONTGOMERY "SCOTTY" SCOTT

Um Techniker auf der Enterprise zu werden, muß man schon mit einer Menge Engagement an seine Aufgabe herangehen. "Scotty" ist außerdem Improvisationskünstler, so daß er für den Job mehr als geeignet ist.

CAPTAIN JAMES T. KIRK

Obwohl er schon seit vier Jahren das Kommando über das Raumschiff Enterprise hat, gehört er immer noch zu den jüngsten Raumkadetten, dem je ein Schiff dieser Wichtigkeit und Größenordnung anvertraut worden ist.





Gameplay und die tolle Story, sind aber dennoch so gut, daß man immer wieder gerne hinsieht bzw. -hört. Die Hintergrundgrafiken sind dabei nicht einmal der Stein des An-

zurückzulehnen und die momentane Situation zu rekapitulieren. Geht es dann wirklich einmal nicht mehr weiter, können immer noch die werten Kollegen - sei es nun Spock, Scotty, Pille oder Uhura - befragt werden, die meistens mit schlaun Sprüchen oder zwei-deutigen Anspielungen die Bestrebungen in die ungefähre Richtung lenken.

Grafik und Sound können zwar nicht ganz so überzeugen, wie das überragende

stoßes, vielmehr geben die schon stark pixeligen Figuren Anlaß zur Kritik. Hier hätte man sich wirklich etwas mehr Mühe geben können. Brillant sind hingegen die originalgetreuen Soundeffekte gelungen, die das Herz eines Fans höherspringen lassen. Allein das Geräusch beim Aktivieren des Funkgerätes entlockt dem Kenner ein breites Grinsen.

Oliver Menne ■

Statement



Das hätte ich nun wirklich nicht für möglich gehalten. Trotz der hochkarätigen Konkurrenz aus dem Hause Sierra konnte sich Star Trek knapp durchsetzen. Dabei empfiehlt sich Judgment Rites aber nicht nur für fanatische Trekkies, auch alle anderen Adventure-Liebhaber werden mit diesem Spiel ihre wahre Freude haben.

Die mehr als bissigen Kommentare von Spock und McCoy, das Draufgängertum von Captain Kirk und Scottys Liebe zu französischem Cognac wurden hervorragend auf Diskette gebannt und erzeugen fast die gleiche Faszination, wie seinerzeit die Fernsehserie.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 27 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

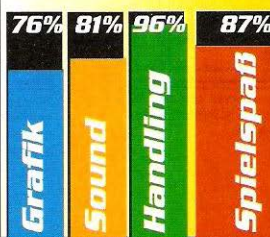
BESONDERHEITEN
- 1MB EMS-Speicher benötigt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Interplay

RANKING

Adventure



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Joysoft

QUEST for GLORY 4 STAR TREK 2

89.90 99.90

VERSANDADRESSE
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL:0221/4301047
FAX:0221/4302157
BTX:JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0288 659726

40211 DÜSSELDORF
PEMPFELFÖRER 47
0211 364445

60311 FÜRST 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

SONDERANGEBOT SOLANG DER VORRAT REICHT

IBM 3.5"	
American Gladiators	29.90
Blues Brothers **	24.90
Buck Rogers 2	39.90
Cool World **	29.90
Cover Action	29.90
Eye of Beholder 1 US	39.90
Eye of Beholder 2 US	39.90
Great Courts 2 **	29.90
Line in the Sand	39.90
Max Pak	49.90
(Star Control, Test Drive 3, Hoverforce)	
Might & Magic 3	29.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Police Quest 1 VGA US	49.90
Push Over **	29.90
Quest for Glory 3 dt	49.90
Railroad Tycoon	29.90
Siege	49.90
Super Tetris	29.90
Team Yankee	29.90
Thunderhawk	29.90
Utopia + Data **	39.90
Vision dt	29.90

JETZT GANZ NEU: BRETTSPIELE SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

Air Land Sea **	39.90
Battlechess 2	19.90
Birds of Prey **	39.90
Buck Rogers 1 **	39.90
Campaign	39.90
Castels 1 **	29.90
Darkseed dt	49.90
Life & Death 2	29.90
Nigel Mansell **	39.90
Rampart **	39.90
Risky Woods **	39.90
Star Control2 **	29.90
Tank **	19.90
V-for Victory 1	39.90
Winter Games **	19.90

SONDERANGEBOTE NUR
SOLANGE VORRAT REICHT
**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT**

DOOM GABRIEL KNIGHT

89.90 89.90

VERSANDKOSTEN:
ab einem Rechnungswert von 200 DM : 9 DM,
ab 200 DM : kostenlos,
UPS + 6 DM, EILPOST + 8 DM
VORKASSE : 4 DM,
VK-AUSLAND : 15 DM nur postbar
SICHERHEITSVERPACKUNG: 2.50 DM
**dt.Anleitung, *bei Drucklegung noch nicht lieferbar
IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS
VORBEHALTEN

**GUTSCHEIN FÜR DEN
JOYSOFT KATALOG**
MIT SUPER SPIELBESCHREIBUNGEN
AUF FAST 100 SEITEN
**BITTE IN EINER FILIALE ABGEBEN
ODER AN DEN VERSAND SCHICKEN**

REVIEW

Sid & Al's Incredible Toons

Krieg ich Dich, dann freiß ich D



Katze und Maus. Seit Jahrzehnten nun sorgt diese Paarung für viel Action. Denken Sie nur an Tom & Jerry und Micky Maus & Kater Karlo. Nun endlich sorgt diese Konstellation auch auf dem PC für fliegende Fetzen.

Die Toons



Der Teepot

Hildegard die Henne

Al E. Cat

Feuerdrachen

Sid die Maus

Eunice die Elefantendame

Ratapult

Incredible Toons, kommt Ihnen dieser Name nicht auch irgendwie bekannt vor? Richtig! Incredible Toons kommt aus dem gleichen Haus wie The Incredible Machine, die neuerdings auch mit zwei Nachfolgern aufwarten kann. Im Gegensatz zur unglaublichen Maschine haben Sie es bei diesem Spiel aber nicht mit leblosen Maschinen, sondern mit sehr lebendigen Zeichentrickfiguren zu tun. Katzen, Mäuse, Elefanten, kleine grüne Drachen und eierle-

gende Hühner. Sie alle wollen in noch so abstrakten Puzzles untergebracht werden.

Zoologischer Garten

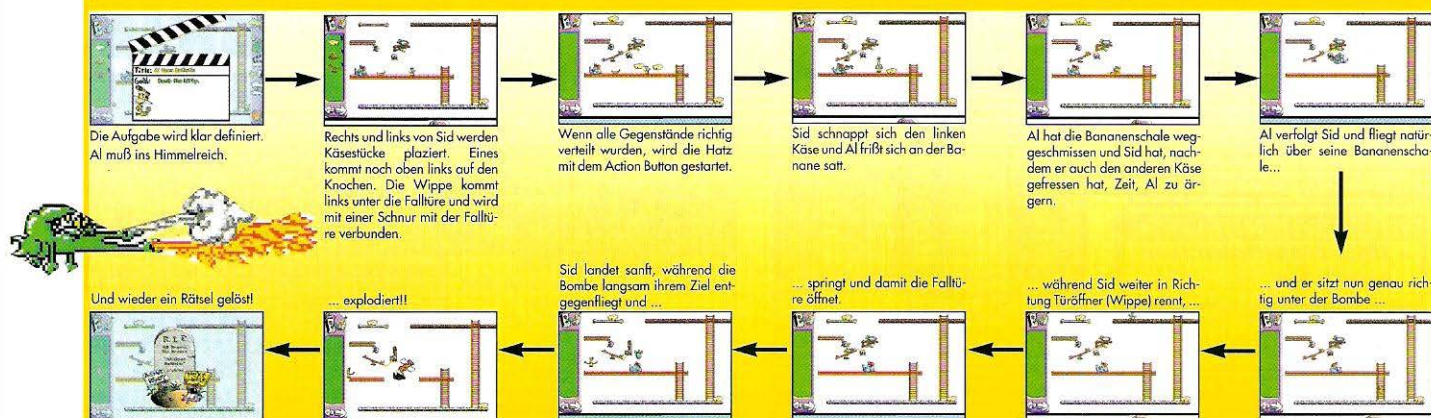
Doch auch viele aus den Machines bekannte Werkzeuge sind noch vorhanden. So können Sie Elektroschalter, Staubsauger, Föns und Luftballons verwenden. Wie auch schon die Incredible Machines star-

ten die Toons mit einer beachtlichen Zahl von Einführungsleveln, in denen Sie die Wirkungsweise der einzelnen Gegenstände kennenlernen sollen. Sobald diese Levels aber gelöst sind, zieht der Schwierigkeitsgrad kräftig an. Einmal muß Sid durch einen regelrechten Irrgarten zu einem Stück Käse geleitet werden, das andere Mal möchte Al einen Fisch ergattern, der weit entfernt auf einem Laufband liegt. Für reichlich Action ist immer gesorgt.

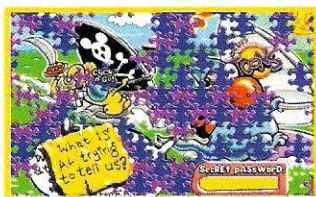
Das ganze Spiel läuft dabei in der schon von den Maschinen gekannten Grafikqualität ab. Zu jedem Ereignis gibt es eine eigene kleine Animation, die es von ihrer Witzigkeit her ohne Probleme mit guten Zeichentrickfilmen aufnehmen kann. Wenn die beiden Hauptdarsteller auf ihrer Verfolgungsjagd aus Versehen aus dem Bildschirm fallen, sieht man ihr angstverzerrtes Gesicht und aus dem Lautsprecher kommt ein passender Todeschrei.

Lars Geiger ■

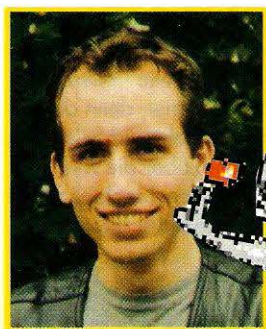
Wie schafft es Sid, Al eine Bombe auf den Kopf zu werfen?



ich!



Statement



Schon die Incredible Machines und ihre Fortsetzungen konnten mich vor den Bildschirm fesseln. Doch die Incredible Toons übertreffen die Maschinen noch um einige Punkte. Zu dem absolut begeisternden Spielsinn kommt nun auch noch eine unglaublich gelungene Grafik und ein unübertrefflich guter Sound. Wenn Al wieder einmal auf eine Stecknadel fliegt oder Sid von einem Fußball getroffen wird und mit einer großen Beule weitertaumelt, ist jede noch so schlechte Laune sofort verflogen.

Ein Spiel, wie es sein sollte: Phantasieanregend, mit guter Grafik und gutem Sound. Dazu eine riesige Anzahl an immer schwieriger werdenden Levels. Incredible Toons ist ein Spiel, das sich den PC Games Award redlich verdient hat.

RANKING

Denkspiel

**Spieleranzahl** 1Handbuch **englisch****Spiel** **englisch**

Kopierschutz **normal**



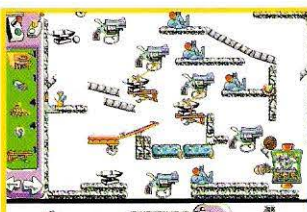
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN

**- Super VGA-Grafik
in 256 Farben**

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Dynamix



**Je weiter Sie im Spiel
fortschreiten, desto
komplexer werden die
Puzzles.**

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TEL.: 05021/910416 & -417 FAX: 05021/910403 & -404

IBM	IBM	IBM	AMIGA	AMIGA			
1869	DV 79,90 DM	Latus 3	DA 64,90 DM	1869	DV 69,90 DM	Trojan's Treas.	DV 64,90 DM
Acces + Data	DA 84,90 DM	Master of Cer.	DA 89,90 DM	Alien 3	DA 49,90 DM	Turrican 3	EA 49,90 DM
Acces of Deep	DA In Verb.	Mad News	DV 79,90 DM	Alienbr. SpE	EA 29,90 DM	Uridium 2	DA 49,90 DM
Acces over Eur.	DV 79,90 DM	Mad TV	DV 79,90 DM	Alienbreed 2	DA 49,90 DM	Walker	DA 64,90 DM
Alienbreed	DA 59,90 DM	Man. Mans.	DV 79,90 DM	Ambermoon	DV 79,90 DM	War in Gulf	DV 69,90 DM
Alone in Dark	DV 89,90 DM	Might 29 F. 3	0DA 59,90 DM	Ancient Art	DA 69,90 DM	Whales Voy.	DV 69,90 DM
Ancient Art	DA 79,90 DM	Might & M. 4	DV 79,90 DM	Anstoss	DV 69,90 DM	Wing Comm.	DV 79,90 DM
Anstoss	DV 69,90 DM	Might & M. 5	DV 84,90 DM	Apocalypse	DA 34,90 DM	Wiz Kid	DA 64,90 DM
Arch. Altra	DV 79,90 DM	Monkey Isl. 1	DV 79,90 DM	Archers P. B.	DA 49,90 DM	WWF Wrestl.	DA 49,90 DM
A-Train	DV 89,90 DM	Monkey Isl. 2	DV 79,90 DM	Assassin SpE	DA 49,90 DM	WWF Eur. R.	EA 64,90 DM
-Constr. Kit	DV 49,90 DM	Mortal Komb.	DA 59,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	Yo! Joe!	EA 59,90 DM
B-17 Fly. F.	DV 69,90 DM	NRI Coaches	DA 79,90 DM	A-Train	DV 79,90 DM	Zepplin	DV 69,90 DM
B-Wing	DA 89,90 DM	NHL Hockey	DA 79,90 DM	-Constr. Kit	DV 49,90 DM	Zero	DA 64,90 DM
Billie Isle 2	DV 44,90 DM	No. 2 Coll.	DA 79,90 DM	Aufschw. Ost	DV 64,90 DM	Zool	DA 49,90 DM
Battle Team	DV 79,90 DM	Pacific Strike	DA 84,90 DM	B-17 Fly. F.	DA 69,90 DM	Zool 2	DA 49,90 DM
-Data Disk 2	DA 74,90 DM	-Speech	DA 44,90 DM	Battle Isle 2	DV 79,90 DM	JOYSTICKS QJ	AMIGA
Bazooka Sue	DA 49,90 DM	Patriot	DA 79,90 DM	-Data 2	DA 49,90 DM	SV 119 Junior	14,90 DM
Beir. at Kronid.	DV 79,90 DM	Penth. Del.	DV 59,90 DM	Battle Team	DA 74,90 DM	SV 120 Junior	14,90 DM
Big Sea	DV 89,90 DM	Pinball Dr.	DA 59,90 DM	Bazooka Sue	DV 79,90 DM	SV 121 Turbo	14,90 DM
Big Blow	DV 89,90 DM	Pirates	DA 39,90 DM	Best of Best	?? in Verb.	SV 122	14,90 DM
Big Blow	DA 59,90 DM	Pirates Gold	DV 89,90 DM	Big Sea	DA 64,90 DM	SV 123 V.S. Ch.	19,90 DM
Burn. Man. Pr.	DV 79,90 DM	Pizza Conn.	DV 79,90 DM	Blaster	DA 49,90 DM	SV 124 Turbo	19,90 DM
Burning Steel	DV 39,90 DM	Police Cn. 4	?? in Verb.	Body Bl. Gal.	DA 49,90 DM	SV 125 V.S. B.	34,90 DM
-Superschiffe	DV 39,90 DM	Populus 2	DA 74,90 DM	Bund. Man. Pr.	DV 64,90 DM	SV 126 V.I. Top.	24,90 DM
-Amerika 1.4	DV 39,90 DM	Prince P. 2	DA 69,90 DM	Burntime	DV 69,90 DM	SV 127 V.I. Topstar	34,90 DM
-Scenario Ed.	DV 39,90 DM	Privateer	DA 84,90 DM	Cannofodder	DA 59,90 DM	SV 128 Megab.	34,90 DM
-Cannon Fodd.	DV 79,90 DM	-Spec. Op. 1	DA 44,90 DM	Chaos Engine	DA 49,90 DM	SV 129 X-Foap.	49,90 DM
-Cannon Fodd.	DA 64,90 DM	-Speech	DA 44,90 DM	Chr. Kolombus	DV 79,90 DM	SV 130 S.-star	49,90 DM
-Civilization	DV 84,90 DM	Quest Gl. 2	DA 79,90 DM	Combat C. 1	DA 74,90 DM	SV 131 S.-star	29,90 DM
-Com. & Xant	EA 69,90 DM	Red Baron+D	DV 89,90 DM	Combat C. 2	DA 64,90 DM	SV 132 M. Star	39,90 DM
-Comanche	DV 84,90 DM	Return of Ph.	DV 89,90 DM	Das schw. A.	DA 59,90 DM	SV 134 I. Star	29,90 DM
-Data Lu 2 je	DV 54,90 DM	Ringworld	EA 69,90 DM	Der Partizier	DV 69,90 DM	Switch	64,90 DM
-Comb. Cl. 2	DV 64,90 DM	Sarn & Max	EA 74,90 DM	Der Sch. I. Ss.	DV 79,90 DM	Gamepad	44,90 DM
-Cybercane	DV 79,90 DM	Sarn & Max	DV 84,90 DM	Deser! Striker	DA 64,90 DM	AMIGA 1200/4000	
-Dark Sun	EA 69,90 DM	Sarn! Team	DA 79,90 DM	Die Siedler	DV 79,90 DM	1869	DV 69,90 DM
-Das sch. Auge	DV 74,90 DM	SWOLT	EA 69,90 DM	Dogfight	DA 69,90 DM	Alienbreed 2	DA 59,90 DM
-Stemenschiff	DV 79,90 DM	-Miss. je	EA 39,90 DM	Dreamlands	DV 59,90 DM	Anstoss	DV 69,90 DM
-Der Tent.	DV 84,90 DM	Sensible Socce	EA 59,90 DM	Dune 2	DV 59,90 DM	Body Bl. Gal.	DA 69,90 DM
-Der Partizier	DV 79,90 DM	Serp. Isle	DA 74,90 DM	Esh. Manager	DV 69,90 DM	Burntime	DV 69,90 DM
-Der Sch. I. S.	DV 84,90 DM	Shadowcaster	DA 79,90 DM	Elfe 2	DV 59,90 DM	Civilization	DV 69,90 DM
-Die Siedler	DV 79,90 DM	Shad. o. Corn.	DV 89,90 DM	Eric	DA 59,90 DM	Der Sch. I. Ss.	DV 79,90 DM
-Dogfight	DA 89,90 DM	Sherl. Holmes	DV 74,90 DM	Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM	Elysium	DV 69,90 DM
-Doom	?? in Verb.	Sl. Serv. II	DA 74,90 DM	F-117 Nightg.	DV 69,90 DM	Hattrick	DV 69,90 DM
-Dreamlands	DV 59,90 DM	Silverball	DA 59,90 DM	Rashback	DV 64,90 DM	Jurassic Park	DA 64,90 DM
-Dune 2	DV 69,90 DM	Sim Antl	EA 79,90 DM	Form. I. GP	DA 74,90 DM	Kings Quest 6	DV 64,90 DM
-Eish. Man.	DV 79,90 DM	Sim City/Pop.	EA 59,90 DM	Goal!	DV 59,90 DM	Pinball. Del.	DV 59,90 DM
-Elisabeth 1	DV In Verb.	Sim City/Del.	EA 69,90 DM	Goblins 3	DV 69,90 DM	Phenall Fant.	DV 59,90 DM
-Elfe 2	DV 69,90 DM	Sim City 2000	DV 79,90 DM	Gunship 2000	DV 69,90 DM	Robocod	DA 49,90 DM
-Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM	Sim Farm	DV 79,90 DM	Hannibal	DV 69,90 DM	Sim Life	DV 79,90 DM
-Eye of Beh. 3	DV 79,90 DM	SimLife	EA 89,90 DM	Hattrick	DV 69,90 DM	Smoccer Kid	DA 64,90 DM
-F-15 Str. E. 3	DA 89,90 DM	Space Hulk	DA 79,90 DM	Hired Guns	DA 64,90 DM	TFX.	DA 69,90 DM
-Falcon 3.0	DA 84,90 DM	Space Q. 5	DV 69,90 DM	History Line	DV 74,90 DM	Transactica	DV 59,90 DM
-Fl. -Mig 29	DA 59,90 DM	Spec. Forces	DA 79,90 DM	Hot Numbers	DA 39,90 DM	Whales Voy.	DV 64,90 DM
-Fantasy Emp.	DA 59,90 DM	Speed Racer	DA 69,90 DM	Indy 4	DV 79,90 DM	Wing Comm.	DV 64,90 DM
-Fields of Gl.	EA 69,90 DM	Spelnux	EA 69,90 DM	Innocent u. c.	DV 69,90 DM	Zool	DA 49,90 DM
-Fire & Ice	DA 89,90 DM	SSN 21 Seaw.	DA 79,90 DM	Ishtar 2	DV 59,90 DM	Zool 2	DA 49,90 DM
-Flashback	DA 59,90 DM	Starlord	DA 89,90 DM	Jurassic Park	DV 64,90 DM	JOYSTICKS QJ IBM	
-Flugsim. 5.0	DV 84,90 DM	Starlord	DV 84,90 DM	Kings Quest 6	DV 64,90 DM	SV 201 M. 5	34,90 DM
-Scenarios je	DV 79,90 DM	Judgem. R.	DA 79,90 DM	Kingmaker	DV 64,90 DM	SV 202 M. 6	24,90 DM
-Fury of F.	EA 69,90 DM	Nied Gener.	DA 69,90 DM	Krusty Funh.	DA 69,90 DM	SV 203 M. 6	49,90 DM
-Freddy I. GP	DV 79,90 DM	On 6.2	DA 64,90 DM	Lemmings	DV 59,90 DM	SV 204 M. 6	29,90 DM
-Gabriel Knight	DA 89,90 DM	Daln Verb.	DA 89,90 DM	Lemmings CP	DA 59,90 DM	SV 207	34,90 DM
-Goal!	DA 89,90 DM	Spec. Comm.	DA 89,90 DM	Lemmings 2	DA 64,90 DM	SV 209 Gc. aG	24,90 DM
-Goblins 3	DV 69,90 DM	-Tact. Op.	DA 39,90 DM	lionheart	DA 59,90 DM	SV 210 Gc. mG	29,90 DM
-Gunship 2000	DA 69,90 DM	-Tact. Op.	DA 39,90 DM	Lords of Power	DA 74,90 DM	SV 227 Topstar	39,90 DM
-Hand of Fate	DA 69,90 DM	Stronghold	EA 69,90 DM	Lost Vikings	DA 64,90 DM	JOYSTICKS THRUSTMASTER	
-Hand of Fate	DA 69,90 DM	Stunt Island	DV 89,90 DM	Lothar Matth.	DA 59,90 DM	Flightcontrol	149,90 DM
-Hannibal	DV 79,90 DM	Subwar 2050	DA 79,90 DM	Latus Comm.	DV 64,90 DM	Weaponcontrol	219,90 DM
-Hattrick	DA 84,90 DM	Syndicate	DV 89,90 DM	Litho Math.	DA 39,90 DM	Rudder Pedals	239,90 DM
-Hired Guns	DV 79,90 DM	-Data Disk	DV 49,90 DM	Mad News	DV 69,90 DM	JOYSTICKS GRAVIS IBM	
-History Line	DA 59,90 DM	Task F. 1942	EA 84,90 DM	Mad TV	DV 69,90 DM	Analag	69,90 DM
-Indy 4	DA 79,90 DM	Term. 2029	EA 89,90 DM	Might & M. 3	DV 69,90 DM	-Clear	79,90 DM
-Inca 2	DV 84,90 DM	-Op. Scure	EA 69,90 DM	Monkey Isl. 1	DV 69,90 DM	Analag Pro	79,90 DM
-Inc. Mach. (EM)	DA 64,90 DM	-Rampage	DA 84,90 DM	Monkey Isl. 2	DV 79,90 DM	Gamepad	44,90 DM
-Inca Toons	DA 89,90 DM	T. F. X.	DA 79,90 DM	Monkey Isl. 1	DA 59,90 DM	SOUNDBLASTER	
-Innocent u. c.	DV 79,90 DM	The eat. in. M.	DV 69,90 DM	Mortal Kombat	DA 59,90 DM	2 Deluxe	134,90 DM
-Ishtar 2	DV 69,90 DM	The Greatest	DV 64,90 DM	Mr. Nutz	DA 49,90 DM	Pro Deluxe	219,90 DM
-Jurassic Park	DV 79,90 DM	The Legacy	DV 89,90 DM	Overdrive	DA 59,90 DM	16 SP	359,90 DM
-Kings Quest	DV 69,90 DM	The Lost Vlk.	DV 79,90 DM	Peth. Deluxe	DA 64,90 DM	CD-ROM	439,90 DM
-Lands of Lore	DV 59,90 DM	The Manager	DV 49,90 DM	Pinball Edit.	DA 39,90 DM	16 AD	
-Legacy	DV 84,90 DM	Tornado	DA 79,90 DM	Pirates	DA 59,90 DM	7th Guest	DA 129,90 DM
-Legend of Kyr.	DV 69,90 DM	Transactica	DV 59,90 DM	Pizza Conn.	DA 49,90 DM	Alone in Dark	DV 89,90 DM
-Leg. of Kyr. 2	DV 74,90 DM	Turrican 2	DA 69,90 DM	Premier Man.	EA 49,90 DM	Battle Isle 2	DV 79,90 DM
-Leg. of Kyr. 2	DV 84,90 DM	Ultima 7	DV 89,90 DM	-Teil 2	EA 49,90 DM	Burning Steel	DA 84,90 DM
-Leis. S. Larry 6	DV 79,90 DM	Ultima 7	DV 89,90 DM	Project Terra	DA 49,90 DM	Burntime	DV 79,90 DM
-Leis. S. Larry 6	DA 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Project X	DA 49,90 DM	Day of Tent.	DV 84,90 DM
-Lemmings DP	DV 79,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Push over	DA 34,90 DM	Der Partizier	DV 84,90 DM
-Lemmings 2	DA 89,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Qwak	DA 74,90 DM	Freddy Phark	DV 79,90 DM
-Lies 386 Pro	DA 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Rail. Tycoon	DA 49,90 DM	History Line	DV 64,90 DM
-Lollopap	DA 74,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Sens. Soccer	DA 74,90 DM	Indy 4	DV 69,90 DM
-Lords of Power	DV 79,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Sl. Service 2	DA 59,90 DM	Iron Helix	DV 79,90 DM
-Lost in Time	DV 84,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Sim City/Del.	DA 54,90 DM	Jurassic Park	DA 69,90 DM
-Lost Vikings	DV 79,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Sim City/Pop.	DV 79,90 DM	Kings Quest 6	EA 84,90 DM
-Lothar Matth.	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Sim Life	DV 79,90 DM	Lands of Lore	DV 79,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Soccer Kid	DA 64,90 DM	Lemmings DP	DA 69,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Space Hulk	DA 64,90 DM	Lollopap	DA 69,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Spec. Forces	DA 74,90 DM	Monkey Isl. 2	DV 84,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Street F. 2	DA 59,90 DM	Microkiss	DA 84,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Superfrog	DA 49,90 DM	Monkey Isl. 1	DA 89,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Super Teils	DA 74,90 DM	Rebel Assault EA	84,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Syndicate	DA 64,90 DM	Spellcastin PPA	DA 69,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	The Chaos E.	DA 49,90 DM	Strike Comm.	DA 84,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	The Greatest	DV 59,90 DM	SV 201 Turrican 2	DA 64,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	The Lost Vikings	DV 64,90 DM	Uw. Lw.1-4	DA 84,90 DM
	DV 69,90 DM	Ultima 7	EA 44,90 DM	Tornado	DA 69,90 DM	Zepplin	DV 84,90 DM

DV=DT, VERS. DA=DT, ANL. EA=ENGL. ANL. ?? N.N. BEK. TITEL MIT *** AM PREIS WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN MÖGLICH. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM, NACHNAHME 9,90 DM ZZGL. NN-GEBÜHR (3,- DM). AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN ÜNBERE AGB.

Gabriel Knight - Sins of the Fathers

Erbsünden

**Dun-
kle
Mäch-
te treiben ihr
Unwesen**

**im New Orleans des
zwanzigsten Jahrhun-
derts. In der heimlichen
Hauptstadt des Voodoo-
Kults versetzen rituelle Mor-
de die Einwohner in Angst
und Schrecken. Sierras neues Er-
wachsenen-Adventure entführt Sie
in eine Welt voller Mysterien und
Schatten.**

Übersinnliche Geschehnisse waren schon immer das Steckpferd von Gabriel Knight. Der Autor zahlreicher Esoterik-Bücher betreibt einen Buchladen im Stadtkern von New Orleans, von wo er sich regelmäßig aufmacht, um Gerüchten über unheimliche Ereignisse nachzugehen. Sein neuestes Buch soll den Verlauf der polizeilichen Ermittlungen über besonders grausige Morde, die sich in

der letzten Zeit in New Orleans zugetragen haben, behandeln. Das Abenteuer beginnt am Morgen des 20. Juni 1993. Wieder wurde in der

Nacht ein grausamer Mord begangen und Gabriel macht sich auf den Weg, die ersten Fakten zu recherchieren. Was Gabriel an diesem Morgen noch nicht weiß, ist, daß dieser Fall sein Leben für immer verändern wird...

Die Wurzel allen Übels

Das Unheil nahm seinen Lauf vor über 300 Jahren, als westliche Kolonialisten in Afrika ganze Stämme von schwarzen Ureinwohnern versklavten und nach Europa und Amerika verschifften. Das offene Betreiben ihrer alten Religionsriten war den Sklaven strengstens verboten, und so entwickelte sich in Amerika eine Untergrundreligion: der Voodoo-Kult - eine wilde Mixtur aus Hexen- und Dämonenglauben sowie afrikanischen und sogar christlichen Einflüssen. Soweit die Realität. In Gabriel Knight wird jede Menge Garn dazuge-

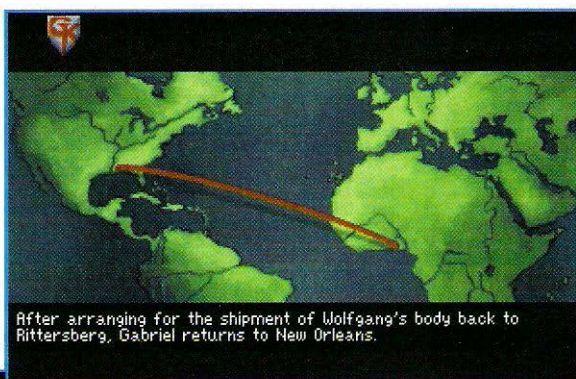
spinnen: Vor genau drei Jahrhunderten soll ein Deutscher namens Gunter Ritter als Fachmann in Sachen Voodoo-Glauben einer

Serie von rituellen Morden auf dem neuen Kontinent, im Bundesstaat South Carolina, nachgegangen sein. Ein geheimnisvolles Amulett soll dem Schattenjäger die Kraft verliehen haben, sich den Dämonen des schwarzen Glaubens entgegenzustellen. Leider verliebte sich der junge Mann in die hübsche Sklavin Tetelo, die als geheime Schlüsselfigur hinter den Voodoo-Morden stand. Es kam, wie es kommen mußte, und die Liebesbeziehung endete in einem Inferno. Der kopflose Schattenjäger mißbrauchte die Macht seines Amuletts, um Tetelo vor den Flammen des Scheiterhaufens zu retten. Ritter verlor den Kampf gegen die dunkle Seite - allerdings nicht für immer, denn die Geister von Tetelo und Schattenjäger lebten über die Jahrhunderte in ihren Nachfahren weiter. Bis hinein in dieses Jahrzehnt.

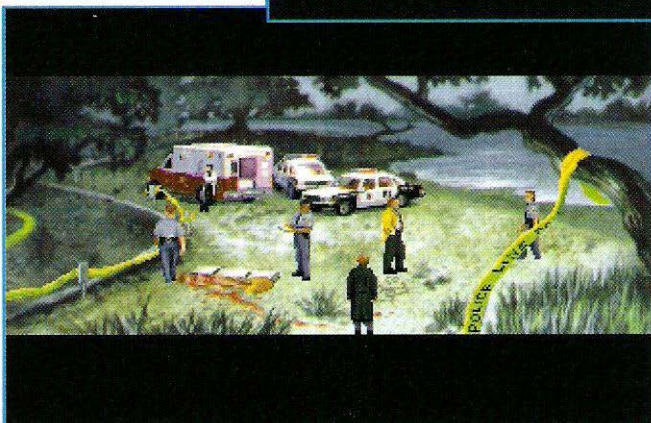
Knight alias Ritter alias Schattenjäger

Als Gabriel Knight also an jenem Junimorgen durch Zufall die Bekanntschaft der bezaubernden Malia Gedde macht, weiß er noch nicht, daß es ihm ganz ähnlich ergehen wird wie seinem Vorfahren Gunter Ritter, geschweige denn, daß er der letzte lebende Sproß der

deutschen "Schattenjäger"-Familie ist. Was er ebenfalls noch nicht wissen kann, ist, daß Malia, in die er sich auf den ersten Blick verliebt, keine andere ist als die Nachfahrin jener Voodoo-Hexe Tetelo und im Zustand der Trance zu ganz

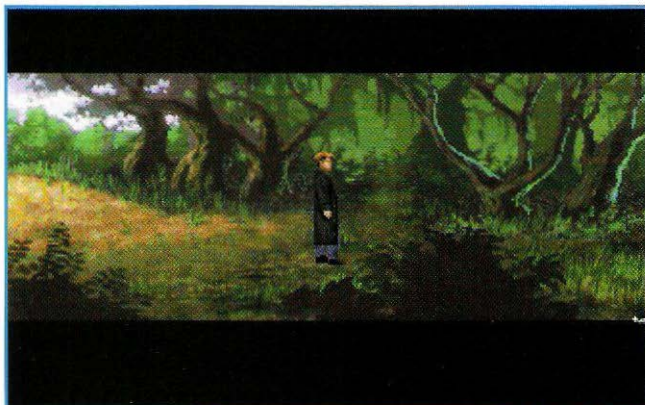


After arranging for the shipment of Wolfgang's body back to Rittersberg, Gabriel returns to New Orleans.



"Nice to see you too, Gran."

Die meiste Zeit verbringt Gabriel in New Orleans. Gegen Ende des Spiels sind auch Reisen nach Europa und Afrika eingeplant.



Im Wald und im Hörsaal der Universität - Gabriel Knight fühlt sich nicht ohne Grund beobachtet...

erstaunlichen Scheußlichkeiten fähig ist. Der Spieler führt Gabriel durch New Orleans, zum Polizei-Revier, zum Tatort, zum Voodoo-Museum oder zu Gabriels Großmutter, von der mehr über die Familiengeschichte der Knights - alias Ritter - zu hören ist. Langsam erfährt man auch mehr über



den Ursprung des Voodoo-Kults und den Zusammenhang der Mordserie mit Gabriels

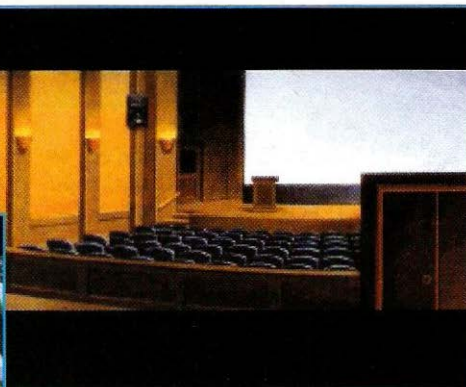
Alpträumen, die ihn seit längerer Zeit quälen. Während seiner Nachforschungen lernt Gabriel Malia besser kennen und beginnt - wie soll es auch anders kommen - eine Liebesbeziehung mit ihr. Das ganze spitzt sich noch zu, als die Voodoo-Sekte von New Orleans auf Gabriel Jagd macht

Beweise gegen die Sekte zu beschaffen...

Rätselspaß für Fortgeschrittene

Achtzig Prozent der Spielzeit - ein fortgeschrittener Adventurer sollte mindestens von 30

Stunden ausgehen - bei Gabriel Knight verbringen Sie innerhalb der Stadtgrenze von New Orleans. Die Anzahl der Schauplätze, die von der Übersichtskarte aus aufgesucht werden können, nimmt im Spielverlauf allmählich zu. Im großen und ganzen gleicht die Bedienung dem In-



terface aller neueren Sierra-Adventures. Mit der linken Maustaste werden Aktions-Icons und Gegenstände im Bild ausgewählt, während die rechte

terface aller neueren Sierra-Adventures. Mit der linken Maustaste werden Aktions-Icons und Gegenstände im Bild ausgewählt, während die rechte

Peter Teschke Hard- und Softwareversand 79312 Emmendingen 13

Dies ist nur ein Auszug aus unserer aktuellen Preisliste. Weitere Informationen erteilen wir telefonisch.

A-Train	DV 88	History Line	DV 64	T.F.X.	DA 83
Alien Breed	DA 52	Inca 2	DV 83	Tornado	DA 77
Alone in the Dark 2	Vorb.	Indy Car Racing	DV 77	Turrican 2	DA Vorb.
Ambush at Sorinor	DV 83	Ishar 2	DV 59	The E. M. Incredible M.	DV 77
Anstoss	DV 64	Kingmaker	DV 64	Ultima 8 Pagan	DA Vorb.
Archon Ultra	DV Vorb.	Jurassic Park	DV 64	Wallstreet Manager	DV 77
Aufschwung-Ost	DV 64	Larry 6	EV/DV 62/64	Wing C. Privateer	DA 83
Burntime	DV 77	Lost in Time	DV 83	Winter Olympics	DA 64
Campaign 2	DA 77	Lothar Matthäus	DV Vorb.	Zeppelin	DV Vorb.
Crazy Sports Football	DA 64	Manic Mansion 2	DV 83	CD-ROM Software	
Christoph Kolumbus	DV Vorb.	Mad News	DV Vorb.	Anlone in the Dark+Jack	DV 88
Cyber Race	DV 77	Magic of Endoria	?? Vorb.	Burntime	DV 77
Dark Sun	EA 64	NHL Hockey	DA 77	Das Schwarze Auge -T.2	DV Vorb.
Darklands	DV 77	Pinball Fantasies	DA 59	Goblins 2	DV 88
Das Schwarze Auge T. 2	DV Vorb.	Pirates Gold	DV 88	Goblins 3	DV 96
Der Planer	Vorb.	Police Quest 4	EV 77	Golden 7	DV 88
Der Schatz im Silbersee	DV 83	Railway Challenge	DV 64	Inca 2	DV 108
Die Siedler	DV Vorb.	Shadow Caster	DA 77	Jurassic Park	DV 64
Doom	Vorb.	Sim City 2000	DV Vorb.	Lands of Lore	DV Vorb.
Eishockey Manager	DV 77	Sim Farm	DV 77	Manic Mansion 2	DV Vorb.
Elite 2 - Frontier	DV 64	Simon the Sorcerer	DV 83	Rebel Assault	EV 77
Flugsimulator 5.0	DV 124	Star Trek 2 Judgment Rites	DA 77	Strike Commander	DA 83
Freddy Pharkas	DV 77	Starboard	DA Vorb.	Stronghold	DV 77
Gabriel Knight	EV 77	Stone Keep	DA Vorb.	T.F.X.	DA Vorb.
Goblins 3	DV 77	Strike Squad	DA 83	Turrican 2	DA Vorb.
Goal !	DV 59	Stronghold	DV 77	Winter Olympics	DA 72
Hired Guns	DA 83	Subwar 2050	DA 88	Zeppelin	DV Vorb.

Alle Preise in DM inklusive MwSt... Preisänderung, Inhalt und Lieferung vorbehalten.
Vorb. = Software bei der Drucklegung noch nicht lieferbar.

DV = deutsche Version DA = deutsche Anfertigung EV = englische Version

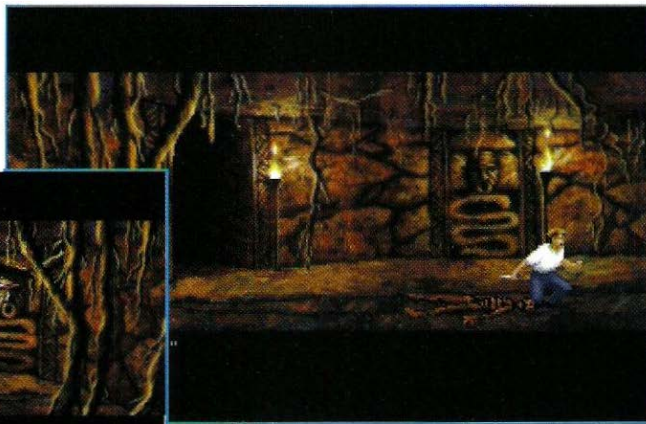
Versandkosten bei telefonischer Bestellung und Lieferung auf Rechnung:
bei der 1. Bestellung 12,- DM danach nur noch 10 DM.
Versandkosten Ausland: 30,- DM (nur Euro-Scheck)

KEIN LADENVERAUF!

Bestellung/Info Mo-Sa 10-20 Uhr Tel. : 07641 2011

REVIEW

Makaber: Während Gabriel einer Mumie das Herz amputieren will (rechts), erledigt ein Bösewicht dasselbe bei Gabriels Begleiter (unten).



Taste durch die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten schaltet. Im Gegensatz zu anderen neuen Grafikadventures können regelrechte Konversationen mit den Spielfiguren geführt werden. Spricht Gabriel eine Per-

son an, so wird eine Liste aller sinnvollen Gesprächsthemen eingeblendet. Oft stehen auch mehrere alternative Sätze zur Auswahl, die über den weiteren Verlauf des Abenteuers entscheiden. Alle wichtigen Gespräche lassen

sich über eine automatische Rekorder-Funktion jederzeit wieder abrufen. So ist garantiert, daß der Spieler auch Informationen, die er vor einigen Tagen (Echtzeit) bekam, später im Spiel nicht vergißt. Karten zeichnen oder Mitkritzeln von Daten ist ebenfalls nicht nötig.

Der Aufbau der einzelnen Rätsel ist von Fall zu Fall sehr unterschiedlich. Während man im Speicher von Grandma Knight an einer alten Uhr verschiedene Zeigerstellungen schlichtweg durchprobieren muß, um an den Inhalt eines kleinen Geheimfaches zu gelangen, geht es gegen Spielende sehr plausibel und logisch her: Nur wer gut kombiniert, kann mit dem geheimen Trommel-Code und dem Zeichenalphabet der Voodoos etwas anfangen. Aber auch gute Reaktionen sind hin und wieder gefragt: Im Geheimversteck der Sekte und im afrikanischen Voodoo-Tempel muß in Sekundenschnelle nach der Liane oder zum magischen Amulett gegriffen werden, denn sonst wird auch Gabriel ein Opfer der Sekte.

Die Orte in New Orleans

Cazaunax Residence



St. Louis Cemetery



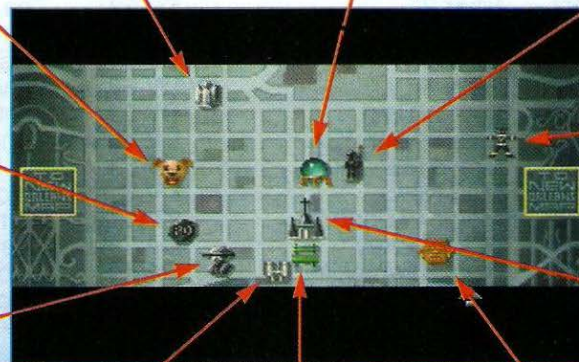
Moonbeam Residence



St. Georges Book Shop



Police Station



Napoleon House



Jackson Square Overlook



Jackson Square



Dixieland Drug Store



St. Louis Cathedral



Historical Voodoo Museum

Übernatürlicher Psycho-Thriller

Mit einem Hinweis auf der Verpackung, "Enthält Erwachsenen-Themen", wird von vornherein gewarnt, denn in dem "Psycho-Thriller", wie der Hersteller das Adventure bezeichnet, wurde mit Pixel-Blut nicht gespart. Bedenklicher für Kinder als ein "Tatort" sind

Handlung und Grafik allerdings auf keinen Fall. Im Gegenteil: Sowohl die Story als auch die Puzzles wurden sehr anspruchsvoll gestaltet. Und Knobelspaß, kombiniert mit ein bißchen Gänsehaut, war schon immer ein gutes Rezept für grandiose Unterhaltung.

Thomas Borovskis ■

Statement



Das hohe Niveau der Story und der Puzzles machen Gabriel Knight zu einem Spiel rein für den fortgeschrittenen Adventurer. Wer die Puzzles der ersten drei Spieltage (das Adventure ist in zehn Spieltage aufgeteilt) gelöst hat, kann sich dann allerdings kaum mehr vom Monitor trennen. Während man zu Spielbeginn noch etwas unbeholfen und ohne ein bestimmtes Ziel

vor Augen an den verschiedenen Schauplätzen herumstochert, schnürt sich nach einigen Abenden förmlich ein unsichtbarer Strick um Gabriels Hals. Man wird beschattet und die Zeit scheint einem regelrecht durch die Finger zu rinnen. Das Spiel wurde wirklich intelligent gemacht. Tiefpunkte oder Durchhänger im Spielfluß gibt es lediglich durch drei oder vier Rätsel, die den Verstand wirklich zum Kochen bringen können. Mit dem Schwierigkeitsgrad wurde an manchen Stellen tatsächlich etwas übertrieben. Ansonsten kann man Sierra nur gratulieren. In der Sparte der Kriminal-Adventures steht Gabriel Knight sicherlich an der Spitze.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
MEM 610 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Windows-Version enthalten

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Sierra

RANKING

Adventure			
85%	85%	75%	86%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
Spieleranzahl			1
Handbuch			englisch
Spiel			deutsch
Kopierschutz			keiner

d o n g l e w a r e

Oxyd™

magnum!

Jetzt neu!!

Hochauflösende, phantastische Grafik

Über 140 verschiedene Spielelemente

Simulation Physikalischer Effekte

Deutsche Anleitung und Spieltexte

100 Landschaften mit jeder Menge unterschiedlichen Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben für wochenlangen Spielspaß

PowerPlay 1/94 »Ein Geschicklichkeitsspiel der Oberklasse zu einem sehr vernünftigen Preis. Kaufempfehlung!«

MacEasy 12/93 »Wertung: Spielbarkeit & Fun = genial. Kaufempfehlung!«

DOS-Shareware 1/93 »Oxyd hat gute Chancen ein Klassiker wie PacMan oder Tetris zu werden!«

Neuartiges, absolut fesselndes Spielprinzip

IBM-PC, Amiga, Macintosh und Atari ST/TT/Falcon!

Snapshots vom IBM-PC

Perfekte Mausesteuerung

Realistische Soundeffekte

nur* 69 DM

Direkt- und Fachhändlervertrieb: Dongleware Verlags GmbH
Postfach 1163 • D-69139 Neckargemünd • Telefon/Fax (0 62 23) 87 40

Fachhändlervertrieb: Leisuresoft Vertriebs GmbH • Telefon (0 23 83) 690 Fax (0 23 83) 57 116

Gegen einen Umkostenbeitrag von 5 DM in Briefmarken erhalten Sie direkt vom Dongleware Verlag eine Demoversion von Oxyd™magnum! gratis! Bitte geben Sie Ihr System an.

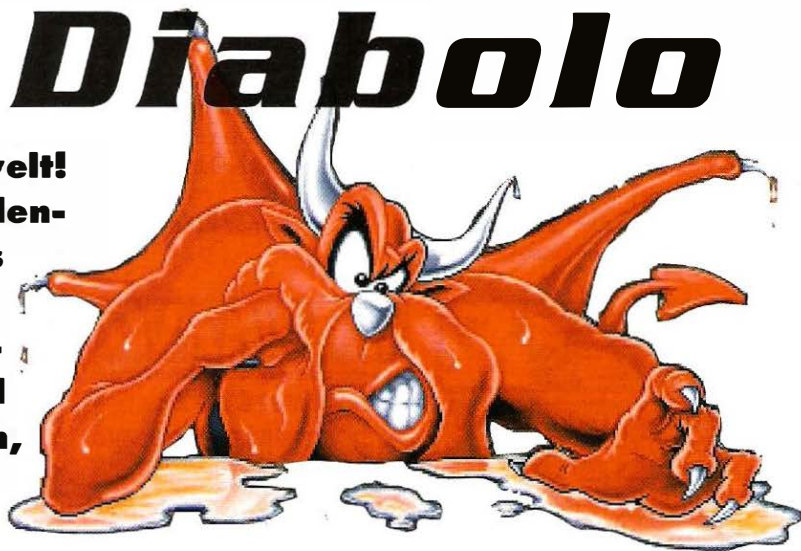
* Verkaufspreis inklusive Mehrwertsteuer zzgl. ca. 10 DM Versandkosten.

GAME OF THE YEAR
CoPad

Liril Divil ... you think YOU had a bad day!

Pizza Diabolo

Es ist langweilig in der Unterwelt! Nur die einmal pro Jahr stattfindende Auslosung des Pizzaholers bringt noch etwas Abwechslung in das ansonsten eintönige Leben der kleinen Teufel. Wer wird dieses Jahr der Unglückliche sein, der auf die Suche geschickt werden wird?



Höllisch gut, der Kleine! Sowohl die Spielgrafik als auch die Animationssequenzen können sich sehen



Der Auserwählte muß sich durch das Labyrinth des Chaos in die Oberwelt wagen, um dort die geheimnisvolle Wunderpizza zu finden. Jedes Jahr wird einer der Divils auserwählt und noch nie ist einer von dieser gefährlichen Reise zurückgekommen. Hier lernen wir das erste Mal Mutt kennen, der nur unter Protest zu diesem Treffen gekommen ist. Solche Treffen

bringen ihn immer aus seinem Schlafen-Fressen-Rhythmus. Doch dieser Tag ist nicht Mutts Tag: Er wird auserwählt! Und während ihm die anderen Divils noch fleißig Belegungsünsche zurufen und auch schon seinen Besitz unter sich aufteilen, wagt sich Mutt vorsichtig zum Eingang des Labyrinths. Er hat keine Chance, und das ist ihm bekannt.

How to be a Liril Divil...

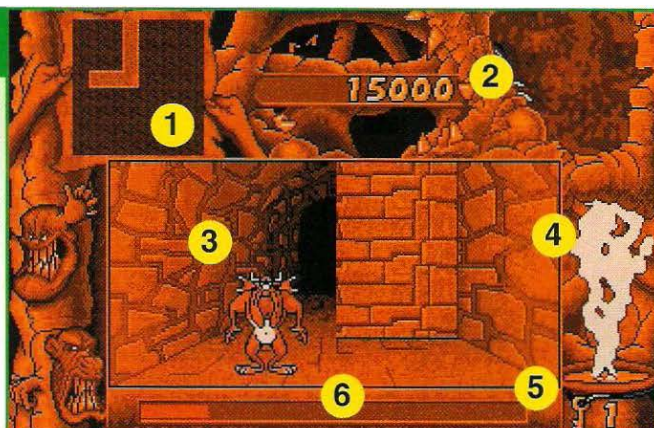
Sie haben nun die ehrenvolle Aufgabe bekommen, Mutt durch die fünf Level des Labyrinths bis in die Oberwelt zu führen. Er muß dabei durch viele mit Fallen gespickte Tunneln gehen, um in über 40 Zimmern Rätsel zu lösen. Dabei muß er sich aber vor dem Zwerg "The Entity" in acht

nehmen, denn dieser versucht immer wieder, den kleinen Teufel zu packen, um ihn in seine Folterkammer zu bringen, wo ihn ein qualvolles Ende erwarten würde.

Auf dem Weg durch die fünf Level müssen aber auch noch die Seelen all jener Teufel gefunden und erlöst werden, die in den letzten Jahren wenig Erfolg bei der Erfüllung ihrer Aufgabe hatten.

Benutzeroberfläche

1. In diesem Kasten wird, während Sie sich durch das Spiel bewegen, automatisch eine Karte gezeichnet.
2. Hier sehen Sie, wieviel Gold Sie jetzt gefunden haben.
3. In diesem Bereich könnte der kleine Zwerg auftauchen, der Sie in seine Folterkammer schleppen möchte.
4. Aus diesem Kessel steigt Rauch, der sich verfärbt, wenn sich der Giftzwerg nähert.
5. Hier sehen Sie, wieviele Schlüssel Sie bereits gefunden haben.
6. Diese Leiste ist die Gesundheitsleiste. Wenn sie vollkommen aufgebraucht ist, wird der Liril Divil auch in die Folterkammer



PC G 3/84 ☺

Zeppelin

Giants of the Sky

Nachdem reinrassige Wirtschaftssimulationen schon fast aus der Mode gekommen zu sein schienen, überrascht Ikarion mit einer modernen Version dieses Genres. In bester Tradition mit Airbucks oder Klassikern wie Railroad Tycoon erhebt sich der Spieler als Manager einer Luftfahrtgesellschaft in die Höhe.

Wir schreiben das Jahr 1901. Die Luftfahrtpioniere wagen gerade ihre ersten Flugversuche, kommen aber über kurze Gleitflüge und steuerlose Ballons nicht hinaus. Lediglich der Zeppelin stellt zu dieser Zeit eine ernsthafte Möglichkeit dar, den Traum vom Fliegen zu verwirklichen.

Die maximal zwei Spieler übernehmen nun das Management je einer Luftfahrtgesellschaft und sollten versuchen, sich möglichst lange über Wasser zu halten. Dazu steht den Spielern eine Reihe verschiedener Instrumente zur

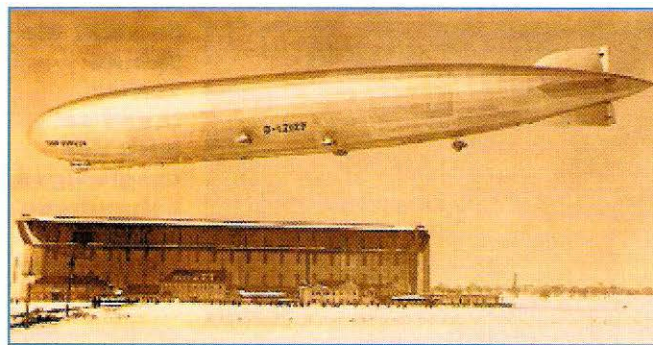
Verfügung: neben dem eigentlichen Transportgeschäft kann man auf dem Baustoff- und Aktienmarkt spekulieren, staatliche Subventionen einheimsen, Fluglinien leiten und schließlich sogar im Auftrag fremder

Staaten Luftschiffe herstellen. Nebenbei kann man Roseanne Brixton zum Traualtar führen, was zwar zu Ansehen, aber auch zu hohen Kosten führt, da man, um sie von ihrem Glück zu überzeugen, ihr stän-

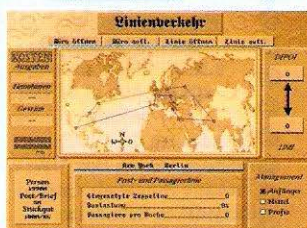
dig hinterherreisen muß.

Geld, Geld, Geld

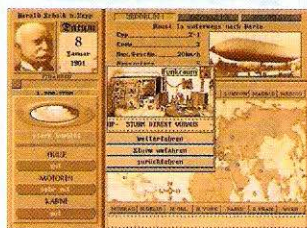
Mit den ersten Luftschiffgenerationen kann man noch kaum Geld verdienen, da zum einen der Platz für Passagiere und Nutzlast fehlt, zum anderen die Geschwindigkeiten haarsträubend gering sind. Daher sollte man ständig seine Ersparnisse in die Forschung stecken, ein teures, aber absolut notwendiges Unterfangen. Andererseits kann man seinen ständigen Ausgaben hohe Einnahmen entgegensetzen, die nicht einmal mit Arbeit verbunden sind: durch das Vermieten



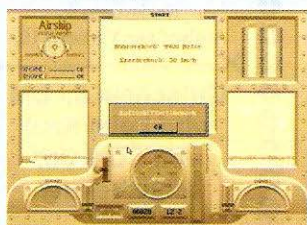
Der Ablauf



Um den Luftfahrtbetrieb am Leben zu erhalten, gibt es eine Reihe verschiedener Möglichkeiten, wobei die Luftfahrt natürlich die wichtigste darstellt. Der Linienverkehr...



ist zwar die bequemste Möglichkeit, nur beim Selberfliegen erwarten den Spieler aber Herausforderungen wie Eiltransporte oder Stürme.



Von Zeit zu Zeit werden dem wagemutigen Spieler Wettbewerbe angeboten, bei denen man neben Ruhm auch noch eine ganze Menge Geld verdienen kann.

Sollte das Luftschiff die Fahrt unbeschadet überstanden haben, erfolgt der Eintrag in die ewige Bestenliste, für einen Kapitän das größte aller Gefühle.

Mit viel Geld, Charme und Ausdauer kann man Roseanne Brixton an sich binden. Aber nur, wer wirtschaftlich blendend dasteht und zur richtigen Zeit...

die richtigen Komplimente macht, kann mit ihr vor den Traualtar ziehen. Sogar der Kaiser beglückwünscht den Spieler zu seinem Glück.



der Zeppeline als Werbe-
flächen kann man mit etwas
Glück auch durch das bloße
Nichtstun reicher werden.

Die Bedienung von Zeppelin ist
angenehm einfach. Mittels der
dringend zu empfehlenden
Maus werden Schaltfelder und
Buttons angewählt, über die
sich das gesamte Spiel steuern
läßt. Nur das Schließen von
Dialogfenstern wurde nicht
konsequent durchgehalten -
mal mit der rechtem Mausta-
ste, mal über einen Button -
was der ansonsten recht pro-
duktiven Oberfläche ein dickes
Minus einbringt.

Zukunftsträchtig

Gespielt wird immer am ersten
Tag einer Woche, nur die
Tätigkeiten, die länger als ei-
nen Tag andauern (Zeppelin-
flüge, Linienverkehr) werden
vom Computer nach dem
Anklicken des Kalenderblattes
weiterverfolgt. Nach genau ei-
ner Woche kann man erneut
mit seinen Tätigkeiten begin-
nen, wobei man sich meist mit
völlig neuen Marktsituationen
konfrontiert sieht. Das Spiel
beginnt im Januar 1901 und
läßt sich theoretisch bis weit
über das Jahr 2000 hinaus
fortsetzen. Auf Features wie
den History-Modus, Roseanne
Brixton und neue Zeppeline
muß man dann natürlich ver-
zichten, da sich die Spieldesi-
gner nicht auf das dünne Eis

vager Prognosen begeben ha-
ben. Da man aber selbst bei
flottem Delegieren seiner
Handlungen ca. 100 Stunden
spielen und wirtschaftlich über-
leben müßte, um das Jahr
1994 zu erreichen, ist dieses
Manko eher theoretischer Na-
tur. Beendet man sein jederzeit
speicherbares Spiel, werden
die Anstrengungen mit einer
Prozentzahl belohnt, die an-
gibt, welchen Anteil des maxi-
mal erreichbaren Gewinns und
Ansehens man erzielt hat - ei-
ne genauere Aufschlüsselung
wäre sicherlich hübscher ge-
wesen.

Schwarzweiß

Das Spiel präsentiert sich in le-
diglich 16 Farben, die detail-
reiche Schwarzweiß-Darstel-
lung erzeugt aber eine so ei-
gentümlich schöne Atmosphä-
re, daß die Farbarmut keines-
falls als Rückschritt zu deuten
ist. Die Hintergrundmusik, die
je nach Fenster und Situation
wechselt, ist derart überzeu-
gend, daß der Hersteller sogar
eine eigene Audio-CD plant.
Sogar die sporadisch einge-
streuten Klangeffekte (Sprach-
ausgabe wie "Jawoll, Sir") un-
terstreichen die altertümliche
Szenerie. Die Idee, durch ei-
gentlich spielfremde Details die
Motivation aufrecht zu halten,
ist sicherlich zu befürworten.

Harald Wagner ■

P A S

Computerspiele u.
Software

Gartenstraße 11
63868 Großwallstadt
Tel. 0 60 22/2 48 33
Fax 0 60 22/2 48 43

Anstöß	DV	69,95
Arnie 2	DH	24,95
Body Blows	DH	55,95
Buck Rogers 2	DH	68,95
Burntime	DV	79,95
Civilization	DV	89,95
Cool World	DH	69,95
Cybertrac	DV	79,95
Darklands	DH	82,95
Doom	E	75,00
Dune II	DV	63,95
Eishockey Manager	DV	79,95
Elite 2	DH	69,95
Excellent Games	DH	79,95
(Jimmy W. Snooker,		
James Pond 2, Car + Driver,		
Populous 2)		
Fire + Ice	DH	56,95
Gateway 2 - Homeworld	E	61,95
Goblins 3	DV	81,95
Indy Car Racing	DH	82,95
Ishar 2	DV	61,95
Jurassic Park	DV	69,95
Lands of Love	DV	61,95
Lemmings 2	DH	78,95
Mad News	DV	83,95
Maniac Mansion 2	DV	85,95
Mc Donald Land	DH	55,95
Night + Magic 5	DV	85,95
NHL Hockey	DH	79,95

Pinball Dreams	DH	62,95
Prehistorik 2	DH	79,95
Privateer	DH	89,95
Protostar	DV	73,95
Sam + Max	DV	89,95
SEAL Team	DH	79,95
Sensible Soccer 92/93	DV	55,95
Shadowworlds	DV	78,95
Simon the Sorcerer	DH	84,95
Space Hulk	DH	79,95
Space Quest 5	DV	66,95
Speed Racer	DH	69,95
Star Control 2	DH	48,95
Starlord	DH	92,95
StarTrek 2	DV	87,95
Strike Commander	DH	85,95
Super Cauldron	DH	79,95
Syndicate	DV	79,95
TFX	DH	89,95
The Lost Vikings	DV	79,95
Tornado	DH	76,95
Trodders	DH	67,95
Ultima Underworld 2	DH	73,95
Wall Street Manager	DV	79,95
Wayne's World	DH	67,95
Whale's Voyage	DV	73,95
Wing Commander 2 +SAP	DV	69,95
X-Wing	DH	85,95

CD-ROM		
Lost in Time	DV	95,95
Night Owls 10	E	63,95
Night Owls Pack 7, 8, 9	E	99,95
Rebel Assault	E	89,95
Return to Zork	DH	89,95
The 7. Guest	DH	119,95

Weitere Titel auf Anfrage!

Versandkosten (zzgl. NN-Geb.):

NN+ Vork. (Bar/EC): DM 9,90

Ausland auf Anfrage!

Irrtum u. Druckfehler vorbehalten!

Einige Titel waren bei Anzeigenschluß
noch nicht verfügbar!

Mo. - Fr. 14 - 19 Uhr

Sa. 10 - 15 Uhr

DISKETTEN

3.5" DD	10 Stck	8,90
	100 Stck	79,00
	200 Stck	155,00
	400 Stck	296,00

3.5" HD	10 Stck	11,90
	100 Stck	115,00
	200 Stck	218,00
	400 Stck	396,00

5.25" HD	10 Stck	3,90
	100 Stck	38,00
	200 Stck	75,00
	400 Stck	145,00

5.25" DD	10 Stck	7,90
	100 Stck	75,00
	200 Stck	145,00
	400 Stck	279,00

Jede einzelne Diskette bekommt bei uns **1 Jahr** Garantie.
Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern
zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualität zu ab-
solut günstigen Preisen.

PC-Games 3/94

Sofortbestellung per Tel. 0911 / 268977
per Fax 0911 / 268973

oder einfach ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einsenden an:
Versandkosten nur DM9,90 bei Nachnahme oder DM6,50 bei Scheck oder Abbuchung. Auslandsbestellung nur
mit Euroscheck (bis DM400,00) Versandkosten DM25,00.

Händleranfragen sind willkommen

Henkel & Triebner Diskssysteme

Denisstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977 Fax 0911/268973

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM500 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- CD-ROM und Audio
CD in Arbeit

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Ikarion

RANKING



Spieleranzahl 2

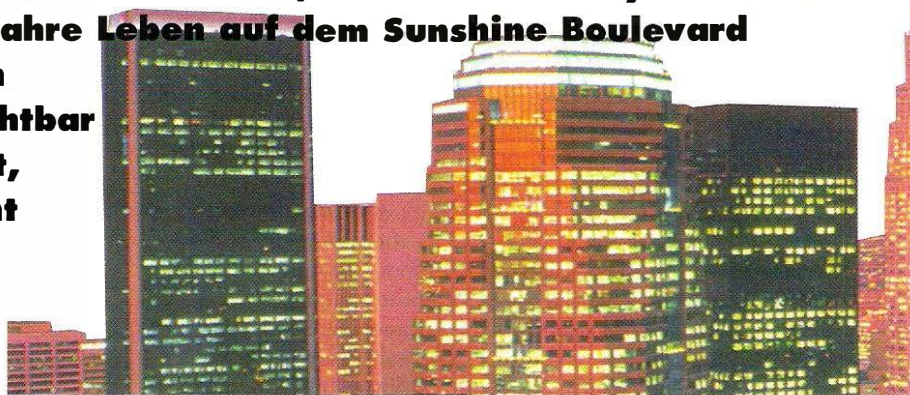
Handbuch deutsch

Spiel deutsch

Kopierschutz keiner

Los Angeles: Stadt der Schönen und Reichen, Heimat von Hollywood und Disneyland. Während das wahre Leben auf dem Sunshine Boulevard in Beverly Hills tobt, wird in einer Seitenstraße eine furchtbar zugerichtete Leiche entdeckt, die Ihnen verdammt bekannt vorkommt...

Police Quest 4: Open Season



Tatort zum



Der Polizisten-Beruf nimmt auf Familienstand und Tageszeit keine Rücksicht: Mitten in der Nacht um halb vier wer-

den Sie zu einem Einsatz gerufen und in einen der ungemütlichsten Vororte der Millionenstadt zitiert. Ihre Kollegen haben bereits den Tatort abgesperrt, die Zeugen warten auf die Vernehmung, die Spurensicherung lauert nur noch auf Ihre Freigabe. An sich gehören solche Aufgaben zum alltäglichen Brot eines jeden aufrechten Ordnungshüters, ein Routinejob, nichts weiter. Doch als Sie sich über den Leichnam beugen, erkennen Sie, daß es sich um Ihren besten Kumpel bei der Kripo, Bob Hickman, handelt. Die Freundschaft ging sogar soweit, daß sie für dessen kleines Töchterlein die

Patenschaft übernommen haben. Fieberhaft suchen Sie nach weiteren Beweismitteln. Dabei fällt Ihr Blick auf einen große

Holzboxe, die an der Rückseite eines Supermarkts steht. Sie heben den schweren Deckel hoch und ... Schock! Die Leiche eines farbigen Kindes liegt zwischen den Abfällen und etliche Einschüsse am ganzen Körper deuten darauf hin, daß der Junge keines natürlichen Todes starb. Detective Carey vom Morddezernat scheint eine lange Nacht bevorzustehen ...

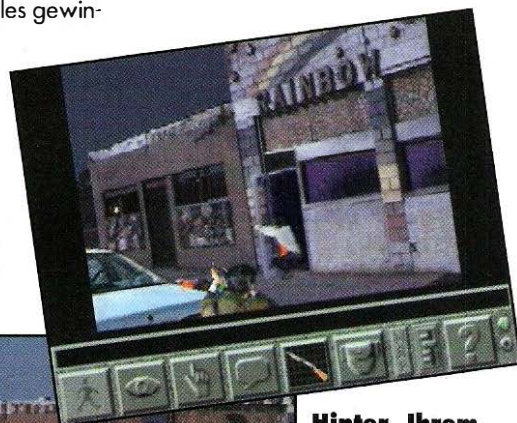
Die Jagdsaison ist eröffnet!

Für Open Season konnte Sierra den ehemaligen Chef der Polizei von Los Angeles gewinnen, der nunmehr an die Stelle von Jim Walls getreten ist. Alle Freunde von Sonny Bonds müssen sich ebenfalls von ihrem Liebling verabschieden - der neue Held nennt

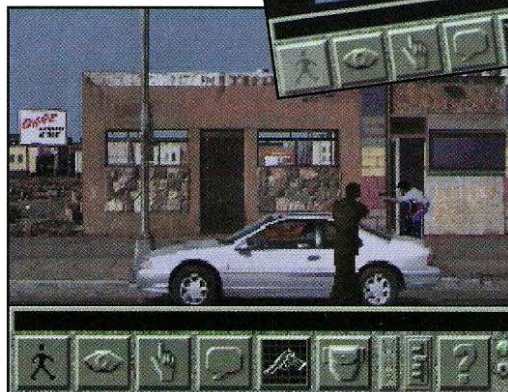
sich John Carey und löst damit den erfolgreichen Rauschgiftfahnder ab. Von seinem Vorgesetzten bekommt Carey den Auftrag, die beiden Morde, die augenscheinlich in irgendeinem Zusammenhang stehen, aufzuklären. Die Ermittlungen erstrecken sich über das gesamte Stadtgebiet der kalifornischen Metropole; auf einer Karte wählen Sie per Maus die jeweiligen Distrikt und werden augenblicklich dorthin versetzt. Die lästigen Autofahrten der letzten Police-Quest-Teile gehören damit endgültig der Vergangenheit an.

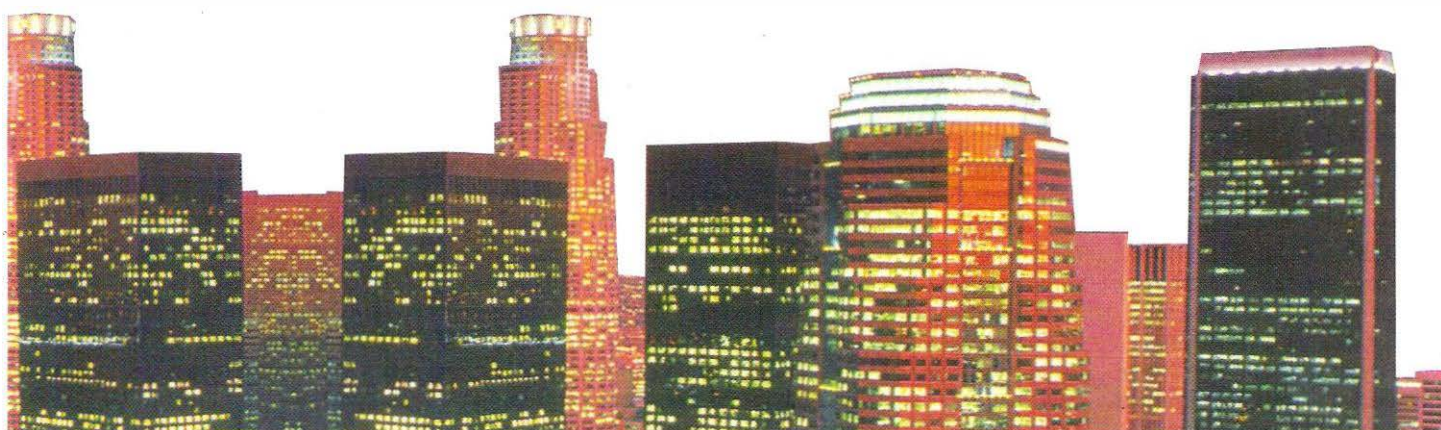


Der Tatort zu unterschiedlichen Tageszeiten betrachtet: In dieser Gasse wurden die zwei Leichen entdeckt - und es werden nicht die einzigen bleiben.



Hinter Ihrem T-Bird verschannt müssen Sie sich mit einem Kollegen gegen eine zahlenmäßig überlegene Bande zur Wehr setzen.





Mitspielen

Fensterln mit Police Quest 4

Wie jedes neue Sierra-Adventure ist auch Open Season unter Windows lauffähig, allerdings setzt dies - außer einem schnellen 486er - die aktuelle Version 3.1 voraus. Sound und Grafik hängen dann vom jeweils installierten Treiber ab. Auch wenn Sie sich sonst auf das ausgereifte MS-DOS 3.3 verlassen sollten, müssen Sie für Police Quest 4 mindestens auf Version 5.0 updaten.

Nur die Realität ist grausamer



Den PC-Spielern bleibt auch nichts erspart. In den bisherigen Police-Quest-Fällen mußten alle wichtigen Informationen über einen Fall in nicht enden wollende Formulare eingetragen werden. Diese aufwendigen Zeremonien werden Sie auch diesmal auf Schritt und Tritt begleiten. Bei der Produktion des Spiels war es erklärtes Ziel von Chef-Designer Daryl F. Gates, dem Spieler die Realität auf Kaliforniens Straßen vor Augen zu führen. Nicht ohne Grund liegt der Packung deshalb ein ca. 100

Seiten starkes Handbuch bei, das Ihnen von den Uniformen über Verhaltensweisen im Einsatz bis hin zur Organisation der Polizeistation alles Wissenswerte vermittelt. Zu Beginn dürfen Sie sich zu solch behaglichen Stätten wie dem Leichenschauhaus begeben. Auch der Tatort will nochmals genauestens untersucht werden. Außerdem stehen zahlreiche Gespräche mit Kollegen und die monatliche Übung am Schießstand an.



Vor der Villa eines millionenschweren Rapper-Stars wurde ein weiterer Polizist ermordet. Rechts im Bild sind noch die Rückstände der Spurensicherung zu erkennen.

+
TOP NEWS VERSAND
+



Die neuesten
Computer-Spiele
zu günstigen Preisen!



z.B. die TOP-Spiele für IBM-PCs und kompatible

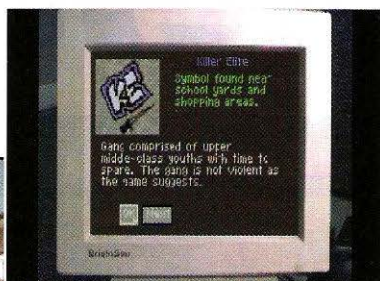
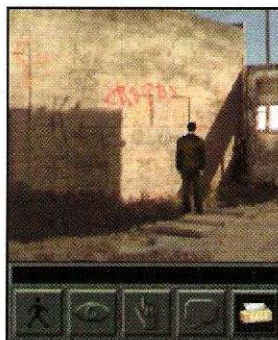
Jurassic Parc DV	Fr. 79.-	Rebel Assault (CD)	Fr. 99.-
Monlac Mansion 2 DV	Fr. 99.-	Sam & Max DV	Fr. 99.-
Pinball Dreams DA	Fr. 73.-	Syndicate DV	Fr. 96.-
Privateer	Fr. 99.-	X-Wing DA	Fr. 99.-

*Verlangen Sie bitte unsere Gesamt
preislisle für Amiga oder PCs*

Postfach 122, CH-9469 Haag, Fax/Telefon-Nr. 081/771.62.63

Fantastische Grafik

Über 20 MB verschlingt Police Quest 4, doch bereits nach wenigen Minuten Spielzeit weihen Sie keinem Byte mehr hinterher. Sollte Ihre Grafikkarte mitspielen, erstrahlt der Inhalt des Inventory in der eindrucksvollen VESA-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten bei 256 Farben. Damit sieht dann endlich ein Apfel wie ein Apfel aus und nicht wie ein roter Pixelhaufen. Alle Schauplätze - vom Supermarkt bis zur Police Academy - wurden vor Ort mit der Videokamera aufgenommen und ins Spiel übertragen. Ähnliches trifft auf die Personen zu, die Ihnen begegnen:



Mit Hilfe des Polizeicomputers lassen sich die Graffiti der Straßengänge vergleichen.

Was macht eigentlich Jim Walls?

Police Quest 1-3 gehen auf das Konto des früheren Sierra-Mitarbeiters Jim Walls, der für den Spiele-Multi den Miami-Vice-Verschnitt Sonny Bonds kreierte. Der dritte Teil mit dem Untertitel "The Kindred" gilt allgemein als der schlechteste der Trilogie, da das Spiel außer beeindruckender Grafik und akzeptablem Sound viele kaum nachvollziehbare Puzzles enthält.



Als im letzten Jahr ehemalige Sierra-Mitarbeiter das Label Tsunami in unmittelbarer Nachbarschaft (Coarsegold/Kalifornien) ins Leben riefen, war auch Jim Walls mit von der Partie. Nach Spielen wie Wacky Funsters, Ringworld und Protostar folgte Blue Force, ein ansprechend aufgemachtes Adventure, das wir in der PC-Games-Ausgabe 9/93 testeten. Wie Police Quest 4 bietet auch Blue Force Videoaufnahmen realer Personen, die vor den fotografierten bzw. gemalten Hintergründen agieren. Allerdings wirkt das neue Police Quest wesentlich professioneller und durchdachter. Es bleibt abzuwarten, was Tsunami und insbesondere Jim Walls den grafischen Kapriolen von Sierra entgegensetzen haben.

Die Bewegungen wirken realistisch, auch wenn hier nur herkömmliche VGA-Grafik (320 x 200 Bildpunkte) zum Einsatz kommt.

Beim Sound gibt es allerdings nicht soviel Positives zu vermelden. Sprachausgabe bleibt ohnehin den CD-ROM-Versionen vorbehalten und von Musik kann man bei den eintönigen Rhythmen keine Rede sein. Nettes Detail: Sobald Sie den Fahrstuhl des Hauptreviers betreten, erklingt eine Melodie, die ausgiebige Larry 6-Spieler bestimmt auf Anheiß wiedererkennen.

Genauigkeit zählt sich aus

Eine weitere Neuerung betrifft die Benutzeroberfläche, bei der alle Icons am unteren Bildschirmrand angeordnet sind und ständig im Blickfeld bleiben. Auch wenn die hinlänglich bekannte Maussteuerung wieder größtmöglichen Komfort garantiert, kann das langwierige Absuchen der Gegend mit dem Mauscursor für jede Menge Frust sorgen. Ein Beispiel: Nur wenn Sie mit einem

klobigen Messer die wenige Pixel großen Einschußlöcher exakt treffen, können Sie die 17 Kugeln aus einer Betonwand pухlen.

Open Season wird dem Gelegenheitsspieler nicht viel Freude bereiten, wohl aber unerschütterlichen PC-Detektiven, die die typischen Sierra-Tücken gewohnt sind und sich für die Thematik von Police Quest 1-3 bzw. Blue Force begeistern konnten.

Petra Maueröder ■

Statement

Sierra geht mit Police Quest 4 meiner Meinung nach einen Schritt zu weit. Als fleißiger Fernseh-/Video-Konsument ist man ja einiges gewohnt. Sie brauchen sich lediglich durch die 99 Programme Ihrer Fernbedienung zu "zappen" und bekommen schlachtfrische Leichen am laufenden Band serviert. Wenn Sie genug davon haben, schalten Sie einfach um zum Musikantenstadl und der Alptraum hat ein Ende (oder auch nicht). So leicht macht es Ihnen der neue Sierra-Star Gates nicht; zwar können Sie beim Anblick eines blutüberströmten toten Kindes, das in einem Müllcontainer liegt, per Mausklick schnell das Weite suchen. Aber wer sagt Ihnen denn, daß sich neben dem Leichnam nicht auch ein interessanter Gegenstand befindet, den der Killer hinterlassen hat? Also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als einige dutzendmal den Körper des Jungen nach brauchbaren Hinweisen "abzuklicken" - ekelhaft! Zählen Sie ohnehin zu den Personen, bei denen solche Darstellungen wieder das Frühstück ans Tageslicht befördern, sollten Sie einen großen Bogen um Police Quest 4 machen. Die übrigen Features des Adventures zählen hingegen zum gehobenen Sierra-Standard und bereiten dem abgehärteten Käufer mehr Freude als das etwas mißglückte Police Quest 3.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 22 MB	Roland
MEM 600 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
4 MB RAM erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

RANKING

Adventure



Spieleranzahl 1

Handbuch englisch

Spiel englisch

Kopierschutz normal

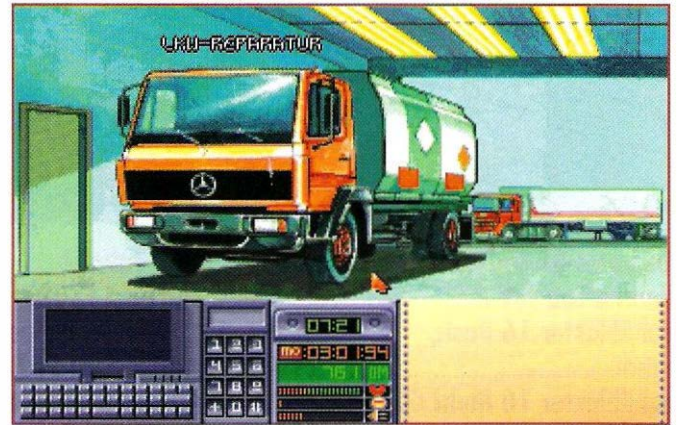
Der Planer

On the road again

Wenn die tiefgefrorenen Erdbeertörtchen langsam zu schwitzen beginnen, weil der LKW mal wieder seit mehreren Stunden im Stau steht, sollten Sie wenigstens als Spieler kühlen Kopf behalten. In Der Planer müssen Sie sich als Geschäftsführer einer Spedition bewähren.

Im Bereich Wirtschaftssimulation mischten die hiesigen Software-Produzenten schon immer an der Spitze mit, und das nicht erst, seit Ascon mit dem Patrizier die Verkaufscharts

dauerbelegt. Beispiele aus der jüngsten Vergangenheit (erinnert sei nur an das furiose "Aufschwung Ost" von Sunflowers) belegen, daß sich gerade mit solchen Programmen auch



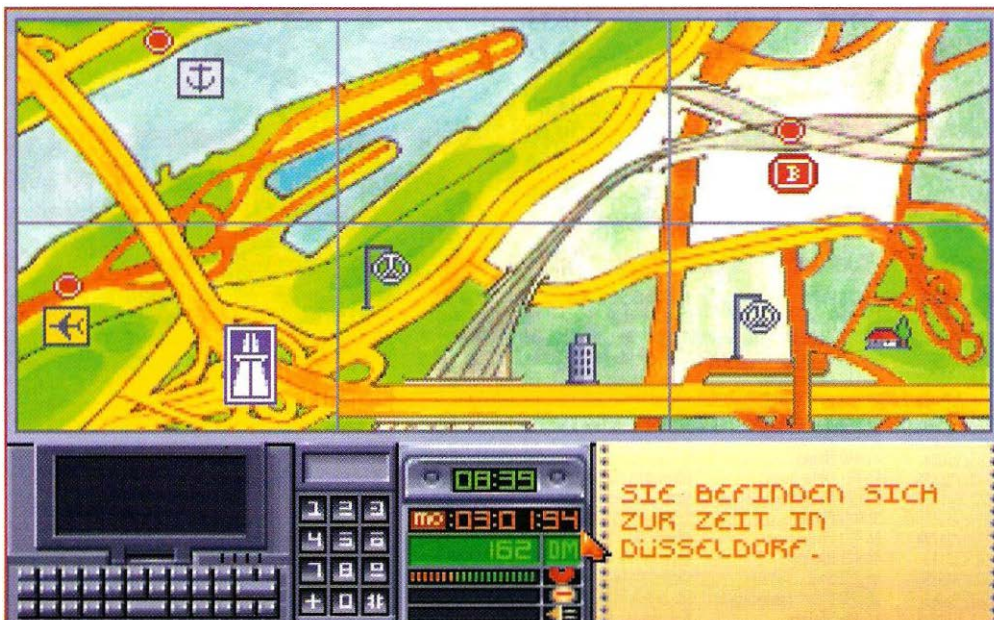
komplexe, hochaktuelle Zusammenhänge verarbeiten lassen - und es macht sogar Spaß. Die Programmierer bei Greenwood Entertainment haben sich ein sehr anspruchsvolles Thema für ihren Einstieg herausgepickt: Logistik. Da wahrscheinlich nur sehr wenige mit diesem Begriff auf Anhieb etwas anfangen können, wurde der Definition gleich zu Beginn des Handbuches ein eigenes Kapitel spendiert. Auf einen Nenner gebracht, beschäftigt

sich diese Sparte der Betriebswirtschaftslehre mit der Frage, wie man Güter am günstigsten und schnellsten zum Bestimmungsort transportieren kann. Jedes größere Unternehmen hat eine eigene Logistik-Abteilung oder engagiert entsprechende Dienstleister. Diesen "Hintermännern" ist es u. a. zu verdanken, wenn Sie in den Tiefkühltruhen und Regalen der Supermärkte stets frische Nahrungsmittel vorfinden.

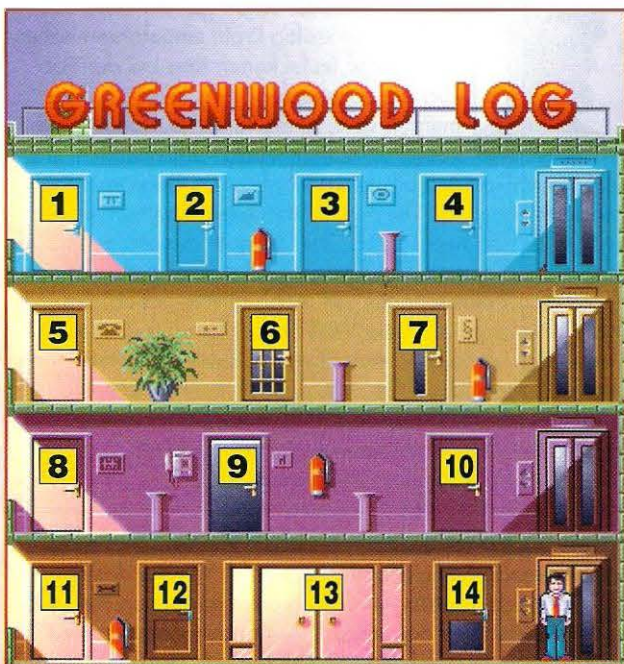
Planmäßiger Aufstieg

Flugreisen in das In- und Ausland gehören zu den angenehmen Seiten des Manager-Daseins!

Stellen Sie sich vor, Sie wurden zum Speditionskaufmann ausgebildet und haben anschließend Ihrem Chef acht Jahre treu und ergeben gedient. Doch dann überrollt die Rezession das Land, jeder Betrieb schnallt den Gürtel enger und greift zum vermeintlich bequemsten Mittel, um Kosten zu senken: Stellenabbau. Quasi über Nacht stehen Sie auf der Straße. Da Sie Frau und Kind zu ernähren haben, gilt es, möglichst schnell einen neuen Brötchengeber zu finden. Zufällig werden in der Zeitung gerade von drei Speditionen Geschäftsführer gesucht - wenn das nicht Ihre Chance ist! Flugs wird der Vertrag unterschrieben, am Montag können Sie anfangen. Als neue Wirkungsstätte kommen die Firmen Seider Transport, Spedition Meier



Die Abteilungen der Spedition auf einen Blick



1 Büro

Neben PC und Telefon befindet sich hier auch eine Ablagebox, die neue eingegangene Rechnungen und Aufträge enthält.

2 Faxgerät

Schnelligkeit ist Trumpf! Auftragseingänge sollten möglichst rasch per Fax bestätigt werden.

3 Manager

Ihre "rechte Hand" nimmt Ihnen lästige Routinearbeiten ab.

4 Privates

Wie wär's mit einer neuen Eigentumswohnung, einem Kunstwerk oder einer Stereoanlage?

5 Funkzentrale

Unvorhergesehene Ereignisse? Eilige Terminfracht? Jeder Ihrer LKWs ist über Funk zu erreichen.

6 Buchhaltung

Hier können Sie die Bilanz sowie Gewinn- und Verlustrechnung einsehen.

7 Rechtsanwältin

Bevor Sie wichtige Verträge abzeichnen, sollte vielleicht die Hausjuristin einen Blick darauf werfen.

8 Zweigstellen

Soll das Unternehmen expandieren, können Sie neue Filialen in allen größeren Städten errichten.

9 Konferenzraum

Wenn sich ein Vertreter der Presse angesagt hat, findet das Treffen in diesem Zimmer statt.

10 Personalchef

Stellen Sie eine Putzfrau ein oder erhöhen Sie die Arbeitszeit der LKW-Fahrer.

11 Werkstatt

Ihre LKWs werden von den Mechanikern wieder auf Vordermann gebracht.

12 Ausgang

Genug vom tristen Bürojob? Setzen Sie sich ans Steuer Ihres Mercedes und fahren Sie nach Hause oder besuchen Sie Ihre Zweigstellen.

13 Fuhrpark

Die Fahrzeugflotte können Sie vom Kleinlaster bis zum Tanklastzug nach Ihren Wünschen ausstatten.

14 Presseabteilung

In drei Fachmagazinen können Sie Anzeigen schalten, während das Massenblatt "Tilt" aktuelle Schlagzeilen enthält.

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung
nur an
Händler!

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

EHBA " Soft "

Soft & Hardware
Schusterbe strasse 24
94481 Grafenau
Tel. 085 52 / 4877 Fax. 4888

Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark II	auf Anfrage	
Antroz	DV	71,20
Battle Isle II	auf Anfrage	
Betrayal at Krondor	DV	81,50
Burntune	DV	86,10
Comanche	DV	95,30
Comanche Data Disk 1	DV	53,90
Das Schwarze Auge II	DV	88,40
Der Schatz im Silbersee	DV	89,90
Die Siedler	auf Anfrage	
Dracula	DA	83,80
Dune 2	DV	66,60
Eishockey Manager	DV	86,10
Elite 2	DV	72,30
Eye of the Beholder 3	DV	95,30
Flight Simulator 5.0	DV	119,90
Flashback	DV	72,30
Freddy Phantas	DV	72,30
Gabriel Knight	auf Anfrage	
Hannibal	DV	86,10
Ishtar 2	DV	60,80
Jonathan	DV	86,10
Kings Quest 6	DV	81,50
Kolumbus	DV	88,40
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	79,90
Life (Day of Tentacle)	DV	95,30
Mortal Kombat	auf Anfrage	
Police Quest 4	DV	72,30
Prince of Persia 2	DA	72,30
Privateer	DA	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Quest for Glory 4	DV	72,30
Sam & Max	DA	95,30
Seal Team	DA	83,80
Sensible Soccer 92/93	DV	62,90
Simon the Sorcerer	DA	77,90
Space Quest 5	DV	72,30
Streetfighter 2	DA	68,90
Strike Commander	DA	92,90
Strike Com. Speech Pack	DA	39,90
Strike Com. Tactical Opera.	DA	42,40
Summoning	DV	88,40
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	43,60
Terminator Rampage	DV	88,40
Turnament	auf Anfrage	
Ultimate 8	DV	92,90
Whales Voyage	DV	71,20
Wing Commander Academy	DA	69,90
X-Wing	DA	95,30
X-Wing Upgrade	DV	60,80
B-Wing	DV	46,90

Sehr gute Spielesammlung:

Lords of Power	DA	89,60
(Red Baron, Silent Service 2, Perfect General, Railroad Tycoon)		

Microprose Spiele:

Dogfight	DA	92,90
F 15 Strike Eagle 3	DA	92,90
Fields of Glory	DV	92,90
Grand Prix	DA	92,90
Pirates Gold	DV	92,90
Railroad Tycoon de Luxe	DA	83,80
Starlord	DV	92,90
Subwar 2050	DV	95,30
Task Force 1942	DA	92,90
The Legacy	DV	92,90

CD - Rom

Creative CD - ROM intern	E	279,00
Creative CD - ROM extern	E	349,00

Solange Vorrat reicht!

Eye of the Beholder I - III	DV	95,30
Humans 1 & 2	DA	67,70
Iron Helix	DV	83,80
Kings Quest 6	DA	88,40
Legend of Kyrandia	DV	84,60
Malony's Comic	DV	59,50
Maniac Mansion 2	DV	95,30
Motor Stars	DV	99,60
Rebel Assault	DV	a.a.
Strike Commander	auf Anfrage	

Soundkarten:

Sound Galaxy NX II	DV	199,00
Sound Galaxy NX II Pro	DV	279,00
Sound Galaxy NX Pro 16	DV	439,00
Soundblaster SB 16 ASP	DA	429,00
Soundblaster 16 SCSI-2	DA	429,00
Sound Wave	DA	549,00
Game Wave 32 M E U	DA	349,00

Joysticks:

Advanced Gravis Schwarz		72,00
Advanced Gravis Transpa.		76,00
CH Flight Stick Pro	DA	159,00
Gravis Game Pad		49,90

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Lieferpreise variieren. Lieferzeiten erfragen.
Versandkosten: H N 9,50 + 3 DM Zahlungskartengebühr
Spiel nicht gefunden? Rufen Sie uns bitte an.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Solch unvorgesehene Ereignisse sind besonders ärgerlich, wenn Sie illegal Waffen transportieren.

und Drive-Out-KG in Frage. Die Unternehmen verfügen über nahezu identische Stammhäuser. Auf vier Stockwerke verteilen sich 13 Abteilungen und insgesamt zehn Angestellte. Ihre Aufgabe wird es sein, die Firma zu einer der führenden Expeditionen der Republik zu machen. Analog zu anderen Spielen dieses Genres kommt es aber nicht nur darauf an, dem privaten und geschäftlichen Kontostand ein paar Nullen anzuhängen, sondern nebenbei auch noch kräftig Antiquitäten, rasante Flitzer, Luxus-Appartments und Schmuck einzuheimsen. Ein echtes Schnäppchen ist dabei der angebotene Game-Boy für sagenhafte 1000,- DM!

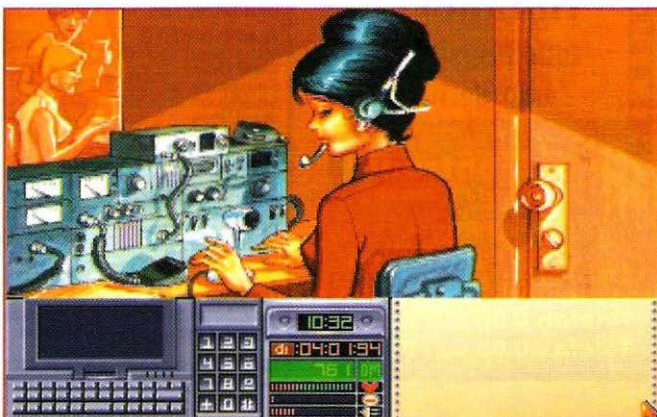
Mad-TV-Clone

Es erwartet Sie ein echter Knochenjob, da der Geschäftsführer "Mädchen für alles" ist. Nur ein kleiner Auszug aus Ihrem Aufgabengebiet: Anzeigen in Fachzeitschriften aufgeben, neue Zweigstellen eröffnen, Aufträge koordinieren, Güter verteilen, LKWs losschicken,

Fahrer zuordnen, Rechnungen bezahlen, Personal einstellen (oder entlassen), und und und. Mit Hilfe der Maus bugsieren Sie die Spielfigur durch das Gebäude und können jede Abteilung betreten. Meist sind diese mit freundlichen Kollegen besetzt, die Ihnen dankenswerterweise einige wenige Handgriffe abnehmen. Sobald der Mauscursor auf ein interessantes Objekt trifft, erscheint ein Hinweis und ein Klick lädt eine weitere Grafik.

Wenn Sie die Abbildungen auf diesen Seiten betrachten, werden Sie sich sagen: "Das kenn ich doch ...". Kein Wunder, sowohl Grafik als auch Handling erinnern verdächtig an das 1991 erschienene Mad TV von Rainbow Arts. Probleme dürften die Hersteller des Plagiats allerdings kaum bekommen, werden doch beide Produkte vom Distributoren Rushware vertrieben.

Um bei Ihren weitreichenden Transaktionen den Überblick zu behalten, steht Ihnen ein komplett ausgestattetes Büro mit Drucker, Fax, Laptop, Telefon, usw. zur Verfügung. Zudem



Statement



Greenwood verfolgt mit seinem Planer eine Strategie, mit der schon ganz andere Softwarehäuser kräftig Profit eingefahren haben: Es wird auf Teufel komm raus bei der Konkurrenz abgekupfert. Was mich aber am meisten stört, ist die Tatsache, daß die Newcomer unbedingt witzig wirken wollen. Dieser Versuch scheitert allerdings kläglich, da Gags vom Kaliber eines "Boah ey" bei den meisten allenfalls noch ein gequältes Lächeln hervorrufen. Die Designer müssen sich fragen lassen, welche besonderen Vorzüge das Spiel gegenüber anderen Programmen haben soll. Alternativen gibt es genug: Mad-TV ist origineller, der Wall Street Manager grafisch eine Generation voraus und Aufschwung Ost fesselt durch seine unübertroffene Aktualität.

Zweifellos ein solide gemachtes Spiel für Genre-Liebhaber, das die recht trockene Materie geschickt verpackt, aber innovative Features vollkommen vermissen läßt.

zeigt ein Display am unteren Bildschirmrand ständig das aktuelle Firmenkapital, das Ansehen Ihrer Person und das Image Ihrer Firma an. Da solch ein Job in höchstem Maße herzynfarktgefährdet ist, sollten Sie auch nie den Gesundheits-Balken außer acht lassen. Gönnen Sie sich also regelmäßig Verschnaufpausen bei Ihrer Familie und unternehmen Sie z. B. am Wochenende einen Zoobesuch.

Knapp kalkulierte Grafik

Während des Spiels bekommen Sie zumeist nur Standbilder (320 x 200 Punkte) zu sehen. Außer etwas Kieferklappen und Augenklipern Ihrer Mitarbeiter gibt sich der Planer auch bei Animationen sehr zurück-

haltend. Wird der Laptop ausgewählt, schaltet das Programm gar in den von DOS-Anwendungen bekannten Textmodus um. Ganz business-like dürfen Sie dann in Auswahlmenüs mit den Cursortasten Spielstände speichern, Optionen einstellen oder Informationen über Ihre Firma abrufen. Überzeugen können hingegen die abwechslungsreichen Soundtracks, die Ihnen eine ganze Palette unterschiedlicher Stilrichtungen offerieren. Für den schnellen Einstieg ist eigentlich ein umfangreiches Handbuch gedacht, das zwar flott und unterhaltsam geschrieben, als Nachschlagewerk bei bestimmten Problemen aber wenig hilfreich ist.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 25 MB	Roland
MEM560 KB	General Midi

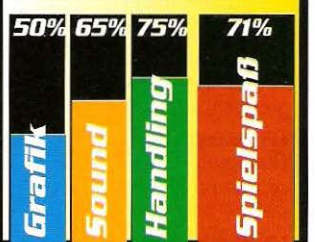
BESONDERHEITEN
- 2 MB RAM erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Greenwood

RANKING

Simulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Neuer Stoff

Bereits wenige Wochen nach Erscheinen des FS5 sind schon die ersten Sceneries auf dem Markt. Paris, New York und San Francisco bringen Farbe in die wenig abwechslungsreiche Welt des neuen Flugsimulators von Microsoft.

Die Installation der drei Erweiterungen ist kinderleicht. Sie starten einfach ein Setup-Programm auf der Scenery-Diskette und schon gelangen die Daten in das Verzeichnis des Flugsimulators. Nach dem Starten des Simulators ist zunächst nichts von den Veränderungen zu sehen. Erst wenn Sie mit Ihrer Cessna oder Ihrem Learjet in das betreffende Gebiet fliegen, werden die Erweiterungen sichtbar. Vom Cockpit aus präsentiert sich Ihnen ein bis dahin nicht erreichtes Panorama. Eine Landschaft mit einer unwahrscheinlichen Detailfülle liegt vor Ihnen. Ob der Eiffelturm, die Golden Gate Bridge oder das Empire State Building, alle Gebäude zeigen sich von der besten Seite. Daneben ist die Struktur der Landschaften wirklich gelungen. So macht es Spaß, in der Welt umherzufliegen.

Natürlich zollen Sie für solch eine Fülle an Details auch den

entsprechenden Tribut. Ist der Flugsimulator 5.0 schon ohne Erweiterungen nicht unbedingt der schnellste, so wirken sich die Sceneries nochmals auf die Geschwindigkeit aus. Nur mit einem wirklich schnellen Rechner, der zudem auch über eine schnelle Grafikausgabe verfügt, sind die Landschaften fast ruckfrei zu genießen. In der höchsten Detailtiefe muß sich allerdings auch ein 486er geschlagen geben.

Trotz des überzeugenden Eindrucks der drei Erweiterungen für den FS5 ist es ärgerlich, daß der Anwender neben dem eigentlichen Simulator auch noch jede Landschaft, wenn er sie etwas besser auf dem Bildschirm haben will, kaufen muß. Für ca. 60 DM pro Szenerie wird der FS5 bei einem Vollausbau ein teurer Spaß. Sicherlich eine tolle Idee für die Verkaufszahlen von Microsoft, für den Fan des FS5 eine eher ärgerliche Tatsache. Bleibt zu hoffen,

daß auch beim FS5 die Erweiterungen aus dem Public Domain-Bereich so zahlreich werden wie beim Vorgänger, so daß der Anwender nicht unbedingt auf die teuren Scenerien angewiesen ist. Von der grafischen

"San Francisco, open your Golden Gates!" Ein Blick auf Oakland Bay Bridge und Treasure Island.

Umsetzung spielt der FS5 mit den neuen Szenerien seine ganze Klasse aus. Auf einem Personal Computer wurden dem Flugfan wohl noch keine detailreicheren und wirklichkeitstreueren Landschaften vor Augen geführt. Besonders Paris und New York bieten einiges für das Auge. Bei San Francisco wollte wohl Microsoft die Fangemeinde nur auf den Geschmack bringen. Die Landschaften, Städte und Gebäude

haben nicht ganz die Qualität der anderen Erweiterungen.

Wilfred Lindo ■

**Preis ca. DM 60,-
Hersteller Microsoft**



In Paris bei Tag oder Nacht: Oben ist das Verteidigungsministerium und unten Sacre Coeur und der Eiffelturm zu sehen.



Nachdem Windows heute eigentlich schon als Standardoberfläche für Anwenderprogramme bezeichnet werden kann, versuchen namhafte Firmen wie MicroProse, Windows auch als Spieloberfläche zu nutzen.

Civilization for Windows

Zivilisiert



Wer kennt Civilization nicht? Sid Meier, der strategiebessenen Spielern Programme wie Railroad Tycoon und Pirates beschert hat, hatte mit Civilization einen Riesenerfolg feiern können.

Oos - Windows?

Welche Neuerungen hat nun die Windows-Version des Klassikers vorzuweisen? Als erstes sind natürlich die Windows-typischen Vorteile zu nennen. Alle Fenster sind in der Größe variierbar. So ist es möglich, alle Auflösungen ihrer Grafikkarte zu nutzen. Der Sound unterstützt nun auch alle Soundkarten, die von Windows genutzt werden können. Somit kommen auch Besitzer exotischer Soundkarten in den vollen Soundgenuss. Neben diesen durch die Oberfläche bedingten Änderungen kann die Windows-Version aber auch mit einer erhöh-

ten Farbenzahl aufwarten. Der Spieler wird nun von 256-Farben-Grafiken verwöhnt.

Fazit:

Nach ausreichender Betrachtung kann ich nur zu einem Er-

gebnis kommen: Civilization für Windows ist wirklich nur für diejenigen Spieler interessant, der das Original noch nicht besitzt oder der seine Platte wirklich nur mit Windows-Programmen zupflastern möchte.

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM500 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
viel bessere Grafiken als im Original

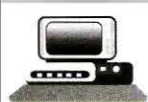
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal



FS Software

Tel. 0 23 24 / 5 53 31

TOP SPIELE



Programm	PC	Programm	PC	Programm	PC	Lösungshefte je	19,50
A320 Airbus US	dv 99,95	Flight Simulator 5.0	99,95	Pinball Dreams	ml 69,95	Chaos strikes back	
A-Train	dv 99,95	Seen D. New York	49,95	Prince of Persia 2	ml 79,95	Codenome: Iceman	
A.T.A.C.	dv 99,95	Seen D. Paris	49,95	Robocroc	ml 59,95	Conquest for Camelot	
Aces over Europe	da 89,95	Formula 1 Grand Prix	89,95	Schatz im Silbersee	dv 89,95	Die Kathedrale	
Anstoß	dv 79,95	Goal	da 69,95	Syndicate	dv 89,95	Dune - Wüstenplanet	
B-17 Flying Fortress	da 99,95	Gunship 2000	da 89,95	Star Wars	dv 89,95	Dungeon Master	
Battle Isle Data 2	da 45,95	Manibal	dv 89,95	Sreelighter 2	da 69,95	Eco Quest 1	
Battlechess 4000 SVGA	ma 79,95	Hardball 3	39,95	Strike Commander	da 89,95	Elvira 1, 2	
Bundesliga Manager	dv 39,95	solange der Vorrat reicht		Tactical Op. 1	da 45,95	Eye of the Beholder 1, 2	
Bundesl. Manager 2.0	dv 79,95	Harrier Jump Jet	da 99,95	Strike C. Speech	da 39,95	Gold Rush	
Burning Steel	dv 89,95	History Line 1914-1918	dv 89,95	Stunt Island	dv 99,95	Hearst China	
Burning Steel Data D. 1	dv 39,95	Hong Kong Mahjong	39,95	Sherlock Holmes	dv 89,95	Indiana Jones 3, 4	
Burning Steel Data D. 2	dv 39,95	solange der Vorrat reicht		Jurassic Park	da 69,95	King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6	
Burntime	dv 79,95	Indiana Jones 4	dv 89,95	Lands of Lore	dv 69,95	Laura Bow 2	
Bydy Blows	da 59,95	Jigsaw Pinups	ml 59,95	Legacy	dv 89,95	Leisure Suit Larry 1, 2, 3	
Castels 2	da 79,95	Jack Nickl. Golf	45,95	Legend of Kyrandia	dv 89,95	Leisure Suit Larry 5	
Privateer	da 89,95	solange der Vorrat reicht		Links	da 45,95	Loom	
Speech Pack	da 45,95	Jonathan King's Q 3	dv 89,95	Links 386 Pro	da 99,95	Manhunter 1, 2	
Championship Man 93	dv 69,95	Jonathan King's Q 6	dv 89,95	Links Banff SVGA	da 45,95	Maniac Mansion	
Civilization	dv 99,95	Lands of Lore	dv 69,95	Links Belfry SVGA	da 45,95	Maniac Mansion 2	
Comanche	dv 99,95	Legacy	dv 89,95	Links Brook SVGA	da 45,95	Maniac Mansion 2	
Comanche Data D.	dv 54,95	Legend of Kyrandia	dv 89,95	Links Moura Keg S	da 45,95	Maniac Mansion 2	
Dagger of Amn Ra	dv 89,95	Leisure S.I.S	dv 79,95	Links Pine Hurst SVGA	da 45,95	Maniac Mansion 2	
Dark Queen of Kryn	dv 89,95	Lemmings 2	ml 89,95	Lord of the Rings 2	da 39,95	Maniac Mansion 2	
Dark Sun	dv 79,95	solange der Vorrat reicht		so lange der Vorrat reicht		Maniac Mansion 2	
Deluxe Strip Poker 2	49,95	Maniac Mansion 2	dv 89,95	Maniac Mansion 2	da 99,95	Maniac Mansion 2	
Der Patrizier	dv 89,95	Monkey Island 2	dv 89,95	Return to Zork	99,95	Maniac Mansion 2	
Die Kathedrale	dv 39,95	NHL Football	dv 79,95	Space Q 4	da 99,95	Maniac Mansion 2	
solange der Vorrat reicht		Pirates Gold	dv 99,95	Wing C. 1 Deluxe	da 139,95	Maniac Mansion 2	
Dogfight	da 79,95	Florie 9 to Space	dv 49,95	Wing C. 2 Deluxe	da 139,95	Maniac Mansion 2	
Eco Quest	dv 89,95	Pinball 8 Ball de Luxe	dv 69,95			Maniac Mansion 2	
Ershokey Manager	dv 89,95					Maniac Mansion 2	
Elite 2	da 79,95					Maniac Mansion 2	
Eye of the Beholder 3	dv 89,95					Maniac Mansion 2	
Falcon 3.0	da 89,95					Maniac Mansion 2	
F117A Night Hawk	da 89,95					Maniac Mansion 2	
F15 Strike Eagle 3	da 89,95					Maniac Mansion 2	
Flashback	dv 69,95					Maniac Mansion 2	
Flie Attack on Earth	dv 89,95					Maniac Mansion 2	

FDS SOFTWARE
Wodantal 37, 45529 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04

jetzt auch Ladenlokal in Krefeld
St. Antonstr. 80
Tel. 0 21 51 / 77 25 11
Ihr Spezialist für Hardware

Frankfurter Weg 58
33106 Paderborn
Tel. 0 52 51 / 75 79 00 od. 76 09 93
Fax 0 52 51 / 7 61 46
Ihr Spezialist für Hardware

Comanche Mission Disk 2

Nachschlag

Manche Programme sterben nie. Eines davon scheint der Comanche von NovaLogic zu sein.

Obwohl er schon seit über einem Jahr erhältlich ist, erfreut er sich immer noch einer großen Fan-Gemeinde. Die zweite Missionsdiskette verspricht wieder viel Spielspaß.



Als neue Missionsgebiete sind diesmal unter anderem Norwegen und der Grand Canyon dazugekommen. Während sich das erstgenannte voll in die bereits vorhandene Länderpalette eingliedert, bietet der Grand Canyon ein wirklich neues Fluggefühl. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen wurde noch weiter angezogen. Bis zu 60 Gegner gilt es teilweise zu eliminieren, da muß wirklich jeder einzelne Schuß sitzen.

Nebenbei wurde der Mission Disk 2 aber auch noch ein Update des Hauptprogramms mitgegeben. Mit ihm verbessert sich die ohnehin immer noch unheimlich gute Grafik des Comanchen um einiges. Die Landschaft spiegelt sich in den vielen Wasserflächen und entfernte Objekte werden nun verschwommen dargestellt. Insgesamt eine Steigerung der Realitätsnähe, und das, ohne die Hardwareanforderungen höher zu schrauben (=> wohin auch?).

300 DM - wofür?

Jetzt sind Sie endlich soweit. Wenn Sie sich sowohl Comanche wie auch die beiden Missionsdisketten zugelegt haben, wurde Ihr Geldbeutel etwa um die 250DM-300DM erleichtert. Die Frage nach dem Sinn dieser Investition ist hier sicher nicht ganz fehl am Platze. Ich muß zugeben, ich würde diese Summe niemals auf einmal ausgeben, um ein Spiel wie

den Comanche mit seinen beiden Missionsdisketten zu erhalten. Wenn Sie aber das Hauptprogramm besitzen und Sie Ihren Spaß daran hatten, kann ich Ihnen die Mission Disk 2 nur wärmstens empfehlen. Sie ist im Gegensatz zu der ersten Zusatzdiskette ihr Geld wirklich wert und bietet neue Herausforderungen, und dies sowohl in Bezug auf die Landschaft als auch auf die Gegner.

Lars Geiger ■



Starke Szenarien hat Over the Edge zu bieten.

Die Voxelgrafik ist immer noch trendweisend.



Gegner, nun auch im Wasser...

Vor allem die beiden verschiedenen Bootstypen fallen dem erfahrenen Comanche-Piloten sofort auf. Die früher relativ sicheren Wasserflächen wurden somit zu einer ernsten Bedrohung. Während die Luftkissenboote nur über eine Flak verfügen, sind die Schnellboote auch noch mit einem Raketenwerfer ausgestattet. Doch leider können auch diese Gegner unrealistischerweise mit einer einzigen Hellfire vernichtet werden.



SPECS & TECHS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

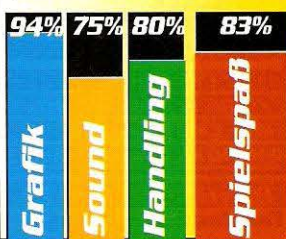
BESONDERHEITEN
benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
NovaLogic

RANKING

Simulation



Spieleranzahl 1

Handbuch deutsch

Spiel deutsch

Kopierschutz keiner

INTER SOFT GmbH

Postfach 19 32 – 29509 UELZEN

Bestellannahme: Montag bis Freitag von 8 – 18 Uhr
Telefon: 0581 – 5006 • Telefax: 0581 – 14461

Top Ten PC

1. Anstoß	DV	72,50
2. T.F.X.	DA	89,50
3. X-Wing Upgrade Kit	DV	59,50
4. B-Wing	DV	49,50
5. Indy Car Racing	DA	84,50
6. Flugsimulator 5.0	DV	135,50
7. Privateer incl. SAP	DA	122,50
8. Syndicate	DV	79,50
9. Maniac Mansion 2	DV	89,50
10. Inca 2	DV	89,50

Neuheiten PC

Battle Isle 2	DV	84,50
Christoph Kolumbus	DV	83,50
Das schwarze Auge 2	DV	83,50
Die Siedler	DV	83,50
Larry 6	DV	84,50
Legend of Kyrandia 2	DV	72,50
Lothar Matthäus	DA	72,50
Pacific Strike	DA	89,50
Pacific Strike SAP	DA	45,50
Privateer Spec. Op.	DA	45,50
Zeppelin - Giants of Sky	DV	84,50

Low Budget

Battlechess	DA	31,50
Battlehawks 1942	E	29,50
Blitzkrieg	E	29,50
California Games 2	E	32,50
Colossus Bridge 4	E	32,50
F 16 Combat Pilot	E	32,50
Jack Nicklaus Golf	E	29,50
M.U.D.S.	DA	29,50
Motor Grand Prix	E	28,50
North & South	E	33,50
Railroad Tycoon	E	35,50
TV Sports Football	E	28,50
WWF 1 Wrestlingmania	DA	31,50

Wir suchen zur

Eröffnung von Filialen in
Deutschland, Österreich
und der Schweiz noch
fachkundige Partner
(Kein Franchise !)

PREISLISTEN – AUSZUG

	PC
1869	DV 79,50
A-Train	DV 93,50
Aces over Europe	DV 89,50
Amberstar	DV 84,50
Battle Team	DA 74,50
Battletech Trilogy	E 87,50
Betrayal at Kronidor	DV 89,50
Body Blows	DA 61,50
Bundesliga Manager 2.0	DV 72,50
Burntime	DV 79,50
Campaign 2	DA 75,50
Comanche Data 1	DV 55,50
Comanche Data 2	DV 60,50
Das schwarze Auge	DV 78,50
Dogfight	DA 87,50
Dune 2	DV 64,50
Elite 2	DA 84,50
Eye of the Beholder 2	DV 82,50
Eye of the Beholder 3	DV 83,50
F 15 Strike Eagle 3	DA 86,50
F 16 Falcon 3.0	DA 86,50
Fields of Glory	DA 88,50
Flashback	DV 69,50
Gabriel Knights	E 71,50
Goblins 1	DV 66,50
Goblins 2	DV 89,50
Goblins 3	DV 84,50
Gunship 2000	DA 88,50
Hannibal	DA 79,50
History Line 1914/18	DV 72,50
Indiana Jones 4	DV 88,50
Ishar 2	DV 67,50
Jonathan	DV 81,50
Jurassic Park	DA 72,50
Kaparows Gambit	DA 82,50
KGB	DV 48,50
Lands of Lore	DV 66,50
Leisure Suit Larry 5	DV 69,50
Lemmings 1	DA 72,50
Lemmings 2	DA 80,50
M1 Tank Platoon	DA 39,50
Master of Orion	DA 89,50
NFL Football	DA 82,50
NHL Hockey	DA 84,50
On the Road	DV 67,50
Pinball Dreams	DA 66,50
Pirates Gold	DV 89,50
Railroad Tycoon de Luxe	DA 78,50
Sensible Soccer	DA 61,50
Sim Earth	DA 91,50
Sim Farn	DV 84,50
Sim Life	DV 91,50
Skat 92	DV 86,50
Space Hulk	DA 80,50
Space Quest 5	DV 70,50
Streetfighter 2	DA 66,50
Strike Commander	DA 86,50
Strike Commander SAP	DA 49,50
Strike Commander T. O.	DA 42,50
Stunt Island	DV 89,50
Syndicate Data Disk	DV 48,50
Task Force 1942	DA 86,50
Terminator Rampage	DV 82,50
Transarctica	DV 60,50
Wall Street Manager	DV 82,50
Zak Mac Kracken	DV 43,50

CD-ROM

PREISLISTEN – AUSZUG

	PC
7th Guest	DA 135,50
Battlechess OEM	E 67,50
Burning Steel	DV 94,50
Burntime	DV 88,50
Day of the Tentacle	DA 99,50
Der Patrizier	DV 95,50
Desert Storm	E 99,50
Dinosaur Adventure OEM	E 65,50
Eye of the Beholder 1-3	DV 89,50
Eye of the Beholder OEM	E 87,50
Goblins 2	DV 98,50
Goblins 3	DV 104,50
History Line	DV 73,50
Indiana Jones 4	DV
+ 1000!!! Splele	105,50
Inca 1 oder 2	DV 116,50
Jurassic Park	DV 78,50
Jutland	E 114,50
Kings Quest 5	DA 109,50
Kings Quest 5 OEM	E 62,50
Kings Quest 6	DA 109,50
Legend of Kyrandia	DA 99,50
Loom	E 89,50
Lost in Time	DV 104,50
Lucas Arts Classic Adv.	DV 105,50
Might & Magic 3-5	DV 94,50
Pacific Island	DA 72,50
Rebel Assault	DV 92,50
Return to Zork	DA 92,50
Sherlock Holmes	E 115,50
Sherlock Holmes 2	E 139,50
Sherlock Holmes 3	E 139,50
Star Trek	DV 104,50
Stronghold	DV 88,50
Super Strike Commander	DA 94,50
SWOTL incl. Scener. OEM	E 74,50
The Humans 1 + 2	DA 87,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten
DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version,
E = Englische Version

**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN
VORBESTELLT WERDEN!**

VERSANDKOSTEN:
Vorkasse 5, DM, UPS und Postnachnahme 9, -DM,
zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20, -DM,
Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos,
bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht

Ladenlokal
Gr. Liedener Str. 27
29525 Uelzen

Campaign II

Stratego!

Mit den hochtrabenden Worten: Die beste Militärsimulation des Jahres! wird auf der Verpackung von Campaign II gewonnen. Geben wir ihm eine Chance und lassen wir uns zeigen, was es kann.

An Campaign schieden sich schon damals die Geister: während die einen die Detailgenauigkeit, die Grafik und die Oberfläche dieser Simulation in den siebten Himmel hoben, konnten andere genau diese Eigenschaften an Campaign überhaupt nicht leiden. Was aber jeder Campaign zugestehen mußte, war, daß es ein famoses Intro hat! Und genau hier befindet sich auch schon der erste Aussetzer des Nachfolgers. Die Grafik des Intros ist kurz gesagt unter aller Sonne. Bilder von Panzern wurden ohne viel Federlesens einfach in die Landschaft hineingesetzt. Von Nachbearbeitung keine Spur. Dazu kommt noch, daß das Intro mit diversen Super-VGA-Karten Animationsfehler aufweist.

Intro schlecht, alles schlecht?

Nach dem Intro und der obligatorischen

Handbuchabfrage (die, wie auch das weitere Spiel, mit Rechtschreibfehlern nicht geizt!) stellt sich dem Campaign-gewohnten Spieler die Frage, ob er überhaupt ein neues Spiel gekauft hat. Die Oberfläche wurde 1:1 vom Vorgänger übernommen. Auf der linken Seite des Bildschirms findet sich eine Landkarte, auf der rechten Seite befinden sich die Icons für die Spielsteuerung. Noch immer ist das Spiel in zwei Phasen aufgeteilt. In der ersten Phase verschieben Sie ihre Einheiten auf der Karte, wenn sich zwei feindlich gesinnte Einheiten nahegekommen sind, startet die zweite Phase. In dieser Phase können Sie sich entscheiden, ob der Computer den Ausgang der Schlacht berechnen soll oder ob Sie selber in einem Helikopter, Panzer oder gepanzerten Truppentransporter in die Schlacht eingreifen wollen.

Action satt...

Wenn Sie sich dafür entscheiden sollten, selber in das Schlachtgeschehen einzugreifen, werden Sie in ein 3D-Umfeld versetzt. Je nach

Fahrzeug stehen Ihnen verschiedene Waffen und Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung. Leider wurde aber kein besonderer Wert auf die Grafik dieses Teils gelegt. Außer einigen vereinzelt auftretenden Häusern und Bäumen bietet die Grafik nicht viel Abwechslung.

Fazit

Campaign II wird heute nicht mehr viele Leute begeistern können. Sowohl im Strategie- als auch im Actionteil ist die Grafik leider zu schlicht. Empire hat es sich mit dem Nachfolger etwas zu einfach gemacht. Campaign II wurde leider nach der Formel: Campaign I + diverse neue Waffensysteme = Campaign II entworfen.

Doch was mich an diesem Spiel am meisten störte, waren weder die mittelmäßige Grafik noch der dürftige Sound. Auch

die andauernden Fehler in den deutschen Bildschirmtexten konnten mich nicht gänzlich negativ stimmen (wofür gibt es schließlich die Möglichkeit, das Spiel auf Englisch zu schalten?!). Nein, es war ein kleines Heftchen voller kriegsverherrlichender Photos, in dessen Vorwort sogar noch die Aufforderung stand, sie sich doch an die Wand zu hängen! Muß das sein?! Allen strategiebegeisterten Spielern mit CD-ROM-Laufwerk rate ich, lieber auf das angekündigte Battle Isle II zu warten. Spieler, die von Campaign begeistert sind, können bei Campaign II dagegen ohne Probleme zugreifen.

Lars Geiger ■



Die Grafik hat sich im Vergleich zum ersten Teil nicht besonders geändert (rechts).

SPECS & TECHS	
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi
BESONDERHEITEN	
Tendenz zur Kriegsverherrlichung	
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 100,-	
HERSTELLER	
Empire	

RANKING	
Strategie	
60%	50%
60%	70%
Grafik	Sound
Handling	Spieldiagramm
Spieleranzahl	
1	
Handbuch	
deutsch	
Spiel	
deutsch	
Kopierschutz	
Abfrage	

SECRET WHISPER

Rebel Assault

Sobald das Logo von LucasArts auf dem Bildschirm erscheint, sollte man möglichst schnell folgende Aktionen am Joystick durchführen: Joystick nach oben und Feuer, Joystick nach unten und Feuer, Joystick nach links und Feuer, Joystick nach rechts und Feuer. Mit den Tasten eins bis neun kann man nun die einzelnen Missionen anwählen. A bis F bringt Sie in Level 10 bis 15. Wenn Sie die Taste "+" drücken, können Sie sogar Ihren erlittenen Schaden wieder rückgängig machen.

Peter Philipp

Silverball und Android

Zwei Flipper - ein Cheat! Wenn man im Options-Menü des gewünschten Tisches die Taste "F1" drückt, so stehen nicht nur die gewöhnlichen fünf, sondern satte sechs Bälle zur Verfügung.

Jonas Grosch

Epic Pinball

Trick 1

Nachdem man "ESC" oder "Q" gedrückt hat und die Frage "Quit (Y/N)?" auf dem Bildschirm erscheint, drückt man einfach anstatt "Y" oder "N" das "J". Danach befindet man sich wieder im normalen Spiel. Jetzt läßt sich die Kugel mit den Pfeiltasten über den Bildschirm bewegen. Man sollte diesen Trick allerdings nur anwenden, wenn der Ball bereits auf dem Tisch ist, denn

Trainer gesucht

Sind Sie selbst ein kleiner Hobby-Programmierer und daran interessiert, spielsüchtigen Mitstreitern unter die Arme zu greifen? Dann sind Sie bei uns genau an der richtigen Adresse, denn wir suchen Monat für Monat die heißesten Trainer, die wir dann zusammen mit den Spielen auf die Coverdisk packen können. Bestes Beispiel ist die Coverdisk dieser Ausgabe. Sollten Sie Interesse haben, dann schicken Sie uns doch Ihr kurzes Programm unter dem Kennwort "Secret Whisper". Bei Veröffentlichung winken satte DM 200.-.

sonst funktioniert das Scrolling nicht mehr.

Trick 2

Genau wie bei dem ersten Trick drückt man erst auf "ESC" oder "Q" und anschließend "B" und "N". Jetzt erhält man einen zweiten Ball und kann im Dualball-Modus spielen!

Sebastian F. Kleinau,
Christian Weers

Rebel Assault

Hier sind die harterworbenen Codes zum CD-ROM-Hit Rebel Assault:

Easy	Normal	Hard
1 Falcon	Biggs	Ackbar
2 Anoa	Kaliburr	Fornax
3 Yuzzem	Mynock	Bespin
4 Brigia	Dagobah	Kessel
5 Greedo	Mimban	Organa

Richard Hoffmann

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebeißt hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit mei-

ne. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit DM 20,- honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe DM 300,-!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielen!" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen,

das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games

Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Wallnewitz
Software

24 Stunden
(02238)83598

Alle Spiele PC-Versionen: DV = Deutsche Version
DA = Deutsche Anleitung; E = Englische Version
Verand: DBP-Nachnahme & DM - Zahlkettengabe
Preisierung und Preisänderungen vorbehalten
Kein Ladenverkauf

Wallnewitz Software
Martinsstraße 48
60259 Pulheim

Alone in the Dark 2	E	93 DM
Anstoss	DV	66 DM
Aufschwung Ost	DV	68 DM
B-Wing - X-Wing Mission Disk	DV	41 DM
Christoph Kolumbus	DV	79 DM
Elite 2 - Frontier	DV	66 DM
Goblins 3	DV	86 DM
Indy Car Racing	E	78 DM
Jurassic Park	DA	71 DM
Larry 6 Windows	DV	74 DM
Legend of Kyrandia 2	E	74 DM
Mortal Kombat	DA	60 DM
Sam & Max	DV	89 DM
Shadow Caster	DA	79 DM
Silverball	DA	54 DM
Subwar 2050	DV	93 DM
7th Guest	DA	82 DM
Alone in the Dark	DV	99 DM
Day of the Tentacle	DV	94 DM
Der Patrizier	DV	85 DM
Dracula Unleashed	DA	86 DM
Dune	DV	87 DM
Kings Quest 6	DA	62 DM
Rebel Assault	E	88 DM
Sherlock Holmes	E	99 DM

Preisliste kostenlos anfordern

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/36 92 10

Fax 03 35/36 92 90

Fürstenwalder Straße 46
15234 Frankfurt/Oder

Titel	Version	PC	Amiga
Aces over Europe	DV	82 DM	
Anstoss	DV	72 DM	72 DM
Battle Isle 2	DV	* 81 DM	
Civilisation	DV	95 DM	76 DM
Comanche	DV	89 DM	
Comanche Data Disk 1	DV	50 DM	
Comanche Data Disk 2	DV	57 DM	
Das schwarze Auge 2	DV	89 DM	
Die Siebener	DV	* 80 DM	80 DM
Eishockey Manager	DV	82 DM	74 DM
Elite 2	DV	70 DM	58 DM
Eye of the Beholder 3	DV	82 DM	
Flugsimulator 5.0	DV	129 DM	
Formula One Grand Prix	DA	95 DM	76 DM
Goal	DV	65 DM	56 DM
History Line 1914/18	DV	75 DM	79 DM
Inca 2	DV	89 DM	
Indy Car Racing	DV	85 DM	
Ishar 2	DV	59 DM	60 DM
Kyrandia 2	DV	* 71 DM	
Land of Lore	DV	69 DM	
Legend of Kyrandia	DV	74 DM	70 DM
Prince of Persia 2	DA	69 DM	
Privateer	DA	87 DM	
Privateer Spec. Op. 1	DA	* 41 DM	
Privateer Speech Pack	DA	40 DM	
Sam & Max	DV	86 DM	
Street Fighter 2	DA	62 DM	59 DM
Subwar 2050	DA	95 DM	
Syndicate	DA	79 DM	65 DM
Syndicate Data Disk	DV	50 DM	
T.F.X.	DA	85 DM	
X-Wing	DA	85 DM	
X-Wing Data 2 (8-Wing)	DV	45 DM	
X-Wing Upgrade Kit	DV	59 DM	
CD-ROM			
Battle Isle 2	DV	* 81 DM	
Burning Steel	DV	89 DM	
History Line 14/18	DV	65 DM	
Inca 2	DV	112 DM	
Legend of Kyrandia	DV	79 DM	
Rebel Assault	EV	84 DM	
Strike Commander	DA	89 DM	

Lieferung: Nachnahme 8,50 DM + Vorkasse 7,50 DM (nur Euroschick);
frei Haus 5,00 DM (nur zum Frankfurt/Oder)
Preisliste kostenlos - kein Ladenverkauf

Komplettlösung: Alone in the Dark 2

Die Eingangspforte

Gleich nach der Absolvierung des Kopierschutzes müssen Sie mit handfesten Argumenten aufwarten. Beseitigen Sie den Kerl, der am Boden liegt. Dafür bekommen Sie eine Thompson, ein Magazin und eine Feldflasche. Laufen Sie nun auf das Haus zu. Zwei üble Gestalten wollen Sie hier mit ihren MPs stoppen. Doch mit Hilfe der Thompson sollten die beiden kein Problem darstellen. Wählen Sie nun 'Verschieben' aus dem Befehlsmenü, und schieben Sie den Ankerstein zwischen den beiden Löwenstatuen beiseite. Danach können Sie das Gartenlabyrinth betreten.

Das Heckenlabyrinth

Laden Sie Ihre Thompson gleich noch mal durch, denn jetzt gibt's richtige Action. Wenn Sie in den Irrgarten laufen, kommt von rechts ein Ganove. Töten Sie ihn! Nehmen Sie das Photo. Danach gehen Sie geradeaus weiter. Als nächstes gehen Sie an der Verzweigung nach rechts und schalten den Kerl aus. Jetzt nehmen Sie das Seil und laufen zum Hauptweg zurück. Dann weiter bis zur Kreuzung. Wieder müssen Sie sich mit einem Gegner auseinandersetzen. Laufen Sie nun nach links unten und töten Sie den Strolch, um das Buch zu bekommen. Jetzt müssen Sie geradeaus und dann nach rechts. Schnappen Sie sich den Haken. Danach drehen Sie sich nach rechts und laufen langsam vorwärts, bis die Kameraperspektive wechselt. Schalten Sie die beiden Typen aus und laufen Sie anschließend über die Karte mit dem Karo-Symbol.

Im Untergrund

Jetzt befinden Sie sich in einer Art Kellergewölbe. Bekämpfen Sie zunächst die Gestalt (ein Tritt genügt!). Suchen Sie die Kiste und schieben Sie sie dort-

hin, wo Sie herkamen. Sie bekommen eine Karte und ein zerrissenes Notizbuch. Benutzen Sie die Karte an dem eben aufgetauchten Altar. Beseitigen Sie den Schatten, um den Pirtensäbel zu bekommen. Danach gehen Sie die Leiter hoch, vor der eine weitere Feldflasche liegt.

Das Heckenlabyrinth

Benutzen Sie den Haken. Schon haben Sie ein Seil mit einem Wurfhaken (AHA!). Gehen Sie nun nach links, um die Ecke und die nächste wieder links. Nochmals um die Ecke. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie nach rechts gehen können. (Aber nicht bei dem Busch mit dem Gesicht!) Gehen Sie nach rechts und töten Sie den Mann. Gehen Sie geradeaus weiter, bis Sie zu den Büschen kommen, die Sie nicht passieren können. Benutzen Sie den Pirtensäbel, um das Gestrüpp zu beseitigen. Dies dauert zwar einige Zeit, aber es ist notwendig. Nun sollten Sie gut vorbereitet sein (Thompson), denn als nächstes treffen Sie auf einen Holzbein-Heini, der Ihnen nach dem Leben trachtet. - Schalten Sie ihn aus! Nehmen Sie danach die Zeitung und die Feldflasche. Stellen Sie sich jetzt auf die rechte Seite der Tür und benutzen Sie Seil und Haken, um den Geheimgang zu öffnen.

Das Kellergewölbe

Heben Sie das Fünfcéntstück, die Kurbel und die Papiertüte auf. Laufen Sie jetzt langsam auf die tote Gestalt zu. Nehmen Sie das zweite Stück des zeretzten Notizbuchs und den Pfeifenreiniger. Stellen Sie sich nun vor die verschlossene Tür und benutzen Sie die Zeitung. (AHA!) Benutzen Sie anschließend den Pfeifenreiniger, um an den Schlüssel zu kommen. Jetzt können Sie die Tür öffnen. Betreten Sie den Weinkeller und töten Sie den Kerl im hinteren Teil. Übrigens haben Sie alle Ihre Waffen verloren. Sie müssen den Typ also mit ein paar satten Hieben erledigen. Als nächstes heben Sie die Pumpgun auf, eine wun-

derbare Waffe! Benutzen Sie nun die Kurbel an der alten Uhr. Gehen Sie durch den Geheimgang und in den Aufzug. Danach töten Sie den Harmonikaspieler. Nehmen Sie den Haken. Öffnen Sie die weiße Tür. Hier können Sie das Schneidbrett nehmen. Eine weitere Waffe, die Sie aber nicht unbedingt benötigen. Öffnen Sie die nächste weiße Tür und schalten Sie die beiden Halunken aus. In diesem Raum sind vier große Blocks mit Kartensymbolen darauf. Um sie zu drehen, schlagen Sie die Blocks solange, bis alle vier das Karosymbol zeigen. Danach erscheint ein weiterer Ganove. Töten Sie ihn. Betreten Sie nun den neuen Raum. Benutzen Sie das Fünfcéntstück an dem einarmigen Banditen. Sie bekommen zwei Jetons dafür. Nehmen Sie den Whiskey und die Feldflasche aus dem Regal. Außerdem liegen noch zwei Bücher in diesem Raum. Wenn Sie dieses Zimmer wieder verlassen, steht im nächsten ein nackter Mann. - Ausschalten! Nehmen Sie den Sack und öffnen Sie ihn. Benutzen Sie das Weihnachtsmannkostüm (HA HA!). Gehen Sie nun in den ersten Raum zurück und die Treppen hoch.

Im Erdgeschoß

Laden Sie die Schrotflinte durch, denn jetzt gibt's Action. (Absaven!) Wenn Sie all die Gauner gekillt haben, müssen Sie langsam bis auf Höhe der Statue laufen, aber keinen Schritt weiter! Denn sie wirft einen Speer, der Sie immer tödlich trifft. Sie müssen also den kleinen Kochjungen finden. Rennen Sie vor die Statue und dann hinter den Kochjungen. Der Speer wird ihn treffen und Sie überleben. Das ist zwar nicht besonders fair, aber das ist die Gang auch nicht! Speichern Sie davor lieber nochmals ab. Gehen Sie danach in die Küche und nehmen Sie den Wein und das Gift. Benutzen Sie das Gift und schon haben Sie vergifteten Wein. Verlassen Sie die Küche durch den anderen Ausgang, um in den Raum mit dem Weih-

nachtsbaum zu gelangen. Nehmen Sie die Billardkugel, die am Baum hängt. Gehen Sie dann zurück in den Flur und die Treppen hoch.

Der erste Stock

Töten Sie den Revolver-Heini und öffnen Sie die Tür. Betreten Sie den Gang und gehen Sie in den rechten Raum. Killen Sie den Billardspieler. Nehmen Sie den Degen und den Derringer. In der Mitte des Raums steht eine seltsame Maschine. Benutzen Sie die Billardkugel an ihr. Eine weitere Tür wird sichtbar. Gehen Sie jetzt zurück auf den Gang und betreten Sie den Raum am Ende des Flurs. In einer Ecke des Raums ist ein Sockel mit zwei Armen und Schwertern. Benutzen Sie den Degen, um sie auszuschalten. Dafür bekommen Sie ein halbes Pergament. Danach müssen Sie wieder zurück ins Erdgeschoß.

Im Erdgeschoß

Gehen Sie zu der Tür, die gegenüber der Statue liegt. Stellen Sie sich auf die rechte Seite der Tür und setzen Sie den vergifteten Wein ab. Warten Sie einen Moment und die Wächter kommen betäubt heraus. Betreten Sie den Gang und benutzen Sie die zwei Jetons an der Jukebox. Jetzt öffnet sich die Tür am Ende des Gangs. Gehen Sie in diesen Raum und nehmen Sie die kugelsichere Weste. Vor der Jukebox liegt eine Dublone. - Mitnehmen! Gehen Sie wieder raus zu der Statue und heben Sie dort die Krone auf. Danach müssen Sie wieder in den ersten Stock.

Der erste Stock

Gehen Sie in das Zimmer am Ende des Gangs. Setzen Sie die Krone auf den Kopf der Büste. Gehen Sie nun durch die zweite Tür des Raums und nehmen Sie das Amulett. Wenn Sie das getan haben, kommen Sie automatisch ins Dachgeschoß des Hauses.

Das Dachgeschoß

Nehmen Sie die Nachricht. Gehen Sie durch die Tür und töten Sie die beiden Männer.

Heben Sie die Granate und den Schlüssel auf. Gehen Sie in den Speicher und benutzen Sie die Dublone mit der Spielzeugbox. Dafür bekommen Sie eine Quaste. Verlassen Sie nun diesen Raum und gehen durch die noch nicht benutzte Tür. Sie können den Clown nicht mit herkömmlichen Mitteln beseitigen. Werfen Sie deshalb die Quaste in den Raum an der Stirnseite. Der Clown wird ihr folgen und von den Schlangen getötet. Betreten Sie nun ebenfalls diesen Raum und kriechen Sie durch den Kamin.

Im Erdgeschoß

Begeben Sie sich nun wieder in den ersten Stock.

Der erste Stock

Betreten Sie das Billardzimmer. Ihr neuer Schlüssel paßt für das Schloß am Ende des Raums. Gehen Sie durch die Tür. - Bleiben Sie cool! Sie können es nicht umgehen, gefangen genommen zu werden. Erfreuen Sie sich an der gebotenen Zwischensequenz. Warten Sie, bis der Typ gegangen ist. Benutzen Sie nun den Haken an der Tür. Gehen Sie jetzt zurück ins Erdgeschoß. Auch gegen die Hexe können Sie nichts unternehmen.

Das Schiff

Sie erwachen erst wieder an Bord des Schiffs. Von jetzt an übernehmen Sie die Steuerung der kleinen Göre Grace. Wählen Sie zunächst die Option 'Verschieben' und schieben Sie dann den Bretterverschlag beiseite. Laufen Sie durch die Öffnung. Heben Sie das Futter und das Sandwich vom Boden auf. Geben Sie das Vogelfutter dem Papagei, er wird Ihnen daraufhin ein paar Tips geben. Speichern Sie jetzt ab. Das kleine Mädel kann natürlich keine Piraten töten. Deshalb muß sie sich vor ihnen verstecken. Laufen Sie durch die Tür und nach links. Laufen Sie durch den Gang. Ein Pirat wird Sie verfolgen. Verstecken Sie sich in der Nische, bis er vorbeigelaufen ist. Rennen Sie dann in die andere Richtung

und klettern Sie die Leiter hoch.

An Deck

Nehmen Sie gleich die nächste Leiter und betreten Sie das Deck. (Abspeichern!) Jetzt wird es etwas heikel. Verstecken Sie sich zunächst hinter dem Mann, der kniet. Rennen Sie dann zu der Kiste auf der linken Seite des Schiffs. Danach zu dem Faß. Dann zu dem nächsten Faß, neben dem ein Sturmfeuerzeug liegt. Nehmen Sie das Feuerzeug. Gehen Sie dann zu der Luke und gleiten Sie an dem Seil hinab. Das alles muß sehr schnell gehen, damit Sie nicht entdeckt werden. Wählen Sie 'Öffnen' aus dem Menü und untersuchen Sie den Inhalt der Kiste. Sie finden eine kleine Kanone darin. Legen Sie die Kanone daraufhin gleich wieder ab. Grace wird Sie an einem geeigneten Platz abstellen. Wählen Sie als nächstes den Pfeffer und laufen Sie gegen die Kanone. Gehen Sie danach um das Bett herum und nehmen Sie den Kapitänsstab. Danach brauchen Sie noch die Vase aus dem Regal und dann kann's losgehen. Stellen Sie sich links neben die Kanone und werfen Sie die Vase gegen die Tür. Ein Pirat wird diese öffnen. Benutzen Sie nun das Feuerzeug, um die Kanone zu zünden. Das stoppt den Piraten und die Luft ist rein. Laufen Sie nun in den gegenüberliegenden Raum. Vergessen Sie nicht die Glocke zu nehmen. Außerdem brauchen Sie auch noch den Hühnerfuß, der im nächsten Zimmer liegt. Laufen Sie dann in die Küche. Benutzen Sie die Glocke und krabbeln Sie in den Aufzug. Dort bekommen Sie einen Schlüssel.

Im Erdgeschoß

Öffnen Sie den Schrank mit dem Schlüssel. Hier finden Sie einen Behälter mit Eis und einen mit Marmelade. Laufen Sie nun in den Flur. Stellen Sie das Eis auf den Boden. Stellen Sie sich hinter das Eis. Der Mann, der Sie fangen will, wird auf dem Eis ausrutschen. Danach

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise
+
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote				Tip des Monats			
Sim Ant	39,- DV	AMIGA		Anstoss	66,- DH	Quak	27,- DH
Sim Earth	39,- DH			Cannon Fodder	54,- DH	Schatz (Silbersee)	78,- DV
WWF Wrestling 2	39,- DH			Mortal Kombat	54,- DH	Second Samurai	40,- DH
1869	66,- DV	DSA	69,- DV	Indiana Jones 4	79,- DV	SensuSlicer 92/93	48,- DV
A-Train	72,- DV	Delivery Agent	37,- DV	Ishtar 2	54,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
-Construction Set	42,- DV	Der Patriot	66,- DV	Jurassic Park	54,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
AA - War & Skies	60,- DH	DeserStrike	60,- DH	Kingmaker	66,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
Ambus A 320	66,- DV	Die Siedler	78,- DV	Kings Quest 6	59,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
Alien 3	48,- DH	Dogfight	69,- DH	Lemmings 2	59,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
Alien Breed 2	48,- DH	Dune 2	54,- DV	Lords of Power	72,- DV	Star Trek	59,- DH
Alien Breed SE 92	25,- EV	Eishockey Manager	72,- DV	The Lost Viking	66,- DV	Street Fighter 2	75,- DV
Ambermoon	78,- DH	Elfmania	49,- DH	Lothar Matthäus	59,- DV	Superfrog	48,- DH
Assassin Sp. Edit.	27,- DH	Elite 2	54,- DH	Mad News	66,- DV	Syndicate	59,- DV
Aufschwung Ost	60,- DV	Eye of Beholder	36,- DV	Mad TV	66,- DV	The Manager	49,- DV
B D Flying Fortr.	68,- DV	Eye of Beholder 2	78,- DV	Mad TV	66,- DV	Transarcia	54,- DV
Battle Isle 2	78,- DV	F 117A Nighthawk	66,- DH	Mad TV	66,- DV	Traps n Treasures	60,- DH
Battle Team	66,- DH	F 17 Challenge	28,- DH	Mad TV	66,- DV	Turkic 3	48,- DH
-Battlestie Baw 2	48,- DH	Flashback	60,- DV	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Bazooka Sue	78,- DV	Fury o the Furies	54,- DH	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Blaster	48,- DH	Goal!	55,- DH	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Body Blows	48,- DH	Goblins 2	66,- DV	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Body Blows Galac.	48,- DH	Goblins 3	66,- DV	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Budden	32,- DH	Gunsip 2000	66,- DH	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Bund.Han.Prof. 2.0	66,- DV	Hannibal	66,- DV	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Burntime	46,- DV	Hatrick	66,- DV	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Christoph Columbus	72,- DV	History Line 14-18	66,- DV	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Cambaz Air Patrol	59,- DH	Indiana Jones 3	36,- DV	Mad TV	66,- DV	Ultima 5	39,- DV
Amiga CD 32		Amiga CD 32		Amiga 1200		Amiga 1200	
Jurassic Park	* 63,- DH	Sensible Soccer	* 51,- DH	Alien Breed 2	57,- DH	Jurassic Park	* 63,- DH
Labyrinth of Time	* 57,- EV	TFX	* 69,- DH	Anstoss	69,- DV	Oscar	51,- DH
Microcosm	* 69,- DH	Trolls	57,- DH	Body Blows Galac.	57,- DH	Penthouse Deluxe	63,- DH
Pinball Fantasies	63,- DH	Whales Voyage	57,- DH	Burntime	69,- DV	TFX	* 69,- DH
Project X	* 32,- DH	Zool	57,- DH	Elfmania	* 51,- DH	Zool 2	* 51,- DH

Sonderangebote				Tip des Monats			
Sim Ant	39,- DV	PC		Pacific Strike	* 84,- DH		
Sim Earth	39,- DV			Sam + Max	84,- DV		
WWF Wrestling 2	39,- DH			Sim City 2000	* 84,- DV		
A-Train	90,- DV	Fallen Empire	84,- DV	Space Quest 5	66,- DV	Spelljammer	78,- DV
-Construction Set	42,- DV	Fantasy Empires	* 69,- EV	Spelljammer	78,- DV	Star Trek	59,- DV
Acas of T. Pacific	66,- DH	Fields of Glory	70,- DH	SSH-21 Seawolf	* 79,- DV	Star Trek	59,- DV
-Mission Disk 1	48,- EV	Fire And Ice	54,- DH	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Acas over Europe II	74,- DV	Flashback	66,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Ambus A 320	66,- DV	Hugonator S.D	126,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Alone in the Dark	84,- DV	Forgotten Castle	78,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Anstoss	66,- DV	Formula One GP	90,- DH	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Aufschwung Ost	66,- DV	Freddy Pharkas	63,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Battle Isle 2	78,- DV	Goal!	59,- DH	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Battle Team	72,- DH	Goblins 2	78,- DH	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Battlestie Baw 2	48,- DH	Goblins 3	78,- DH	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Bardwin D. a 2	66,- DV	Hatrick	66,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Bund.Han.Prof. 2.0	66,- DV	Hemdal	74,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Burning Steel	78,- DV	High Command	79,- EV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
-Blaw 1 ed. 2	36,- DV	History Line 14-18	66,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Burntime	78,- DV	Hook	29,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Cannon Fodder	* 60,- DH	Inca	89,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Cannibal	* 78,- DV	Inca 2	84,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Chessmaster	84,- DV	Incredible Deluxe	72,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
-Mission Disk 1	48,- DV	Incredible Machine	66,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Cyber Race	79,- DV	Indiana Jones 3	36,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
DSA 2 Sternenschw.	* 78,- DV	Indiana Jones 4	84,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Der Patriot	78,- DV	Judy Car Racing	78,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Die Schöne u. Biest	78,- DV	Jurassic Park	66,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Die Siedler	* 78,- DV	Kings Quest 4	72,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Dreadnaught	54,- DH	Krustys Funhouse	54,- DH	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Dune 2	60,- DV	Lands of Lore	59,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Dungeons Hack	66,- EV	Legend of Kyandia	66,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Eishockey Manager	78,- DV	Legend of Kyandia	66,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Elite 2	44,- DH	Lois.Larry & DV	74,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Eye of Beholder	36,- DV	Lemmings 1	78,- DH	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Eye of Beholder 2	78,- DV	Lords of Power	89,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
F 15 Str. Eagle 3	90,- DH	Mad TV	45,- DH	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
Falcon 3.0	90,- DV	Mad TV	36,- DH	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
-Miss.Disk 2 MIG29	54,- DH	Mad TV	78,- DV	Star Trek	59,- DV	Star Trek	59,- DV
CD-ROM		CD-ROM		CD-ROM		CD-ROM	
7th Guest	126,- DH	Der Patriot	84,- DV	Jurassic Park	66,- DV	Rebel Assault	78,- EV
Alone in the Dark	89,- DV	Eye of Beholder 1-3	84,- DV	Kings Quest 5	59,- DV	Return to Zork	89,- DH
BAT 2	* 79,- DV	Freddy Pharkas	* 79,- DH	Kings Quest 6	84,- DH	Space Quest 4	78,- DH
Battle Isle 2	* 78,- DV	Goblins 2	90,- DH	Lands of Lore	* 79,- DV	Spellcast.Partypak	66,- EV
Burning Steel	84,- DV	Goblins 3	96,- DV	Legend of Kyandia	78,- EV	Star Trek	* 96,- DH
Burntime	79,- DV	Hannibal & 2005V-Ga	60,- DV	Lemmings 1 Double	66,- DH	Star Trek	* 96,- DH
CD-ROM Edition 1	* 66,- DV	History Line	60,- DV	Lord of the Rings	90,- DH	Super Strike Comm.	84,- DH
Chessmaster Pro	97,- DH	INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DH	TFX	* 96,- DH
Co.Girl Strippoker	66,- DV	INCA 2	108,- DV	Madman Mansion 2	89,- DV	Ultimate World 1+2	84,- DH
D-Gener+Marie Miss	39,- DH	Iron Helix	* 79,- DH	Protestor	66,- DH	Wing Com.I Edition	96,- DH

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)
DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

TIPS & TRICKS

müssen Sie in den ersten Stock

Der erste Stock

Benutzen Sie die Marmelade und stellen Sie sich dahinter. Der Mann wird auf ihr festkleben. Gehen Sie nun in das Billardzimmer und nehmen Sie den Jeton. Jetzt laufen Sie wieder durch die Tür im hinteren Teil des Raumes. Stellen Sie sich vor den Stuhl und benutzen Sie den Kapitänsstab. Sie bekommen ein Buch und einen Schlüssel. Gehen Sie danach in den Raum, von dem aus Sie auf den Speicher gelangten. Benutzen Sie abermals den Kapitänsstab und prampt finden Sie sich im Erdgeschoß wieder.

Im Erdgeschoß

Speichern Sie jetzt mal wieder ab. Gehen Sie langsam in die Küche und sofort wieder heraus. Stellen Sie sich hinter das Eis. (Ja, es wirkt immer noch!) Wieder haben Sie einen Halunken vom Hals. Betreten Sie jetzt wieder die Küche und benutzen Sie die Glocke. Klettern Sie in den Aufzug. Toll gemacht! - Trotzdem werden Sie nun gefangen.

Das Schiff

Drücken Sie die rechte Cursor-Taste, bis Sie den Schlüssel erreichen. Benutzen Sie den Schlüssel. Erledigen Sie den lästigen Piraten und nehmen Sie sein Schwert. Verlassen Sie den Raum und schalten Sie den nächsten Piraten aus. Im Gang wartet schon der nächste Bösewicht auf Sie. Nehmen Sie die Zündschnur. Gehen Sie in den Raum, der gegenüber dem liegt, aus dem Sie gerade gekommen sind. Nehmen Sie den Schürhaken. Vom Tisch im Hintergrund des Zimmers schnappen Sie sich die Zange. Und aus der anderen Ecke des Raumes holen Sie sich den Schlüssel. Verlassen Sie dieses Zimmer und gehen Sie nach links. Benutzen Sie den Schlüssel, um die Tür aufzusperren. Nachdem Sie den Pirat erledigt haben, bekommen Sie ein Pulverfaß. Danach wieder raus auf den Gang und dann zur letzten Tür auf der rechten Seite. Beseitigen Sie den betrun-

kenen Piraten. Sie bekommen eine Kettenhemd und etwas Munition. Betreten Sie nun den letzten Raum. Hier wartet ein unfairer Pirat mit zwei Pistolen auf Sie. Speichern Sie also vorsichtshalber ab! Na toll! Anschließend attackiert Sie schon wieder so ein Kerl. Kill him! Danach geht's hinauf auf das Zwischendeck.

Das Zwischendeck

Gehen Sie nun in die zweite Tür auf der linken Seite. Sie befinden sich im Schlafraum der Piraten. Solange sie schlafen sind sie aber harmlos. Setzen Sie das Pulverfaß ab. (Und lassen Sie die Jungs ruhig schlafen (HEHE!)). Gehen Sie jetzt in den Raum gegenüber und töten Sie den schlafenden Piraten. Benutzen Sie die Zange an den Kabeln an der Kanone. Verschieben Sie jetzt die Kanone. Danach müssen Sie die Zündschnur an der Kanone befestigen. Zünden Sie das Teil anschließend mit dem glühenden Schürhaken. Das Schlafquartier der Piraten wird explodieren. Betreten Sie nun den Schlafraum abermals und nehmen Sie den Sack, der ihnen hilft eine der verschlossenen Türen auf dem Gang zu öffnen. Töten Sie die zwei Köche, die aus der Küche kommen. Gehen Sie danach selbst in die Küche und öffnen Sie die Tür darin. Beseitigen Sie den großen Koch, um an die Metallkarte zu kommen. Mit dieser Karte können Sie die letzte Tür öffnen. Danach werden Sie wieder gefangen. Jetzt übernehmen Sie wieder die Rolle der kleinen Grace.

Das Schiff

Benutzen Sie den Kapitänsstab mit der Statue. Eine versteckte Tür wird sichtbar. Betreten Sie den geheimen Raum. Wenn Sie nun den Hühnerfuß verwenden, gehört die böse Hexe schon bald der Vergangenheit an. Ab jetzt sind Sie wieder für das Handeln von Edward verantwortlich.

Das Schiff

Ein wahrer Schrank von einem Kerl ist hinter Ihnen her. Also nichts wie weg hier! Gehen Sie

durch die Tür hinter sich und klettern Sie die Leiter hoch. An Deck geht's richtig zur Sache. Versuchen Sie, das Schwert zu bekommen. Leider wird der flinke Kerl schneller sein als Sie. Na ja, beseitigen Sie das Gesindel. Nehmen Sie dann den Haken und klettern Sie den Hauptmast hoch. Werfen Sie den Stralch am besten aus seinem Ausguck. Benutzen Sie den Haken und schweben zum Top-Mast. (Abspeichern!) Jetzt können Sie Ihre Kampfkunst wirklich unter Beweis stellen. Schalten Sie den Halunken auf dem Mast aus! Springen Sie dann vom Mast auf das Deck. Schnappen Sie sich das Schwert des Kapitäns. Befreien Sie das Mädchen mit der Zange. Laufen Sie dann zu der Kanone und kappen Sie die Sicherung. Töten Sie dann den Captain mit seinem eigenen Schwert (wie aufregend!) Das Schiff wird daraufhin explodieren, aber dann haben Sie sich schon längst gerettet. Hell's Kitchen verschwindet und Sie segeln sicher, in charmanter (sehr junger) Begleitung dem Mondschein entgegen.

Thomas Brenner

Komplettlösung: Companions Of Xanth - Teil 1

Ladehemmungen

Es war einer dieser verregneten Herbsttage. In Gedanken versunken, saß ich an meinem Schreibtisch und starrte auf den Brief (envelop), den mir wahrscheinlich Pia zugeschickt hatte. Nach einer Weile schnappte ich mir den Brief und las die traurige Botschaft meiner Geliebten. Aus Wut riß ich die kleine Notiz vom Bildschirm und lief in den Hausflur. Dort schaltete ich das Licht an und verharnte ein Weilchen. Nachdem ich mich ein wenig abregiert hatte, ging ich in die Küche und öffnete den Kühlschrank. Im gleichen Augenblick begann das Telefon zu läuten. Ich nahm den Hörer ab und bat meinen Freund Ed, später noch einmal anzurufen. Hungrig wie ich war, schnapp-

te ich mir das Sandwich und den Senf (mustard) aus dem Kühlschrank. Der kleine Teebeutel, der auf dem Tisch lag, komplettierte mein leckeres Menü. Plötzlich kam mir Ed wieder in den Sinn, der anscheinend etwas sehr interessantes zu berichten hatte. Und es dauerte nicht lange, da rief mich Ed ein zweites Mal an. Diesmal schenkte ich ihm meine volle Aufmerksamkeit (Antworten: 3, 1, 2, 2, 2). Er erzählte mir etwas von einem Computerspiel, das ich mir unbedingt einmal reinziehen sollte. Es dauerte nicht lange, da klingelte schon der Eilkurier an der Haustür und brachte mir die erwartete Post. Widerwillig nahm ich das Paket entgegen und öffnete es. Wie nicht anders zu erwarten, befand sich darin das versprochene Companions of Xanth. Da ich nichts Besseres zu tun hatte, schaltete ich meinen geliebten Computer an und schob die Disketten ins Laufwerk (beinahe vergaß ich, das Laufwerk wieder zu schließen! Wie dumm von mir!). Anschließend betrachtete ich den Bildschirm etwas genauer und begrüßte gelangweilt Grundy Golem, die mir ein paar grundlegende Informationen über die Märchenwelt "Xanth" verlickerte. Man stellte mich vor die Wahl zwischen vier Bewerbern, die mich durch das heiße Pflaster "Xanth" begleiten sollten, zu entscheiden. Doch nur die schöne Nada (dritte von links) entsprach meinen hochgesteckten Vorstellungen. Aus diesem Grunde erwählte ich sie zu meiner Wegbegleiterin.

Willkommen in Xanth

Kurz darauf landete ich direkt in der Scheinwelt "Xanth", genauer gesagt in einer Art Verlies. Um etwas Farbe ins noch recht triste Spiel zu bringen, setzte ich die mitgelieferte 3D-Brille auf. Ungeduldig wartete ich, bis Nada die Tür (zweite von links) geöffnet hatte. Draußen in der Freiheit begegnete ich Kim und Jenny Elf, zwei recht seltsamen Artgenossen, die anscheinend nur wirres Zeug faselten. Nada half mir ein wenig auf die Sprünge,

indem sie mich notgedrungen über die Landeskulturen aufklärte. Bei meinem darauffolgenden Spaziergang durch den noch naturbelassenen Wald entdeckte ich (bei Ort 3) einen kleinen Teich. Auf dessen Wasseroberfläche spiegelte sich eine überaus interessante Vision meiner Sinne. Leider mußte ich feststellen, daß mir meine menschliche Konkurrentin Kim auf der Suche nach dem legendären Schatz, von dem keiner so recht wußte, woraus er eigentlich bestand, um einiges voraus war. Doch im Moment störte mich das kaum. Ich hielt dies alles ja nur für ein simples, belangloses Computerspiel. Also wanderte ich weiter durch die wunderschöne Landschaft und gelangte schließlich in ein kleines Dorf (Ort 4). Inmitten des Ortes traf ich den besorgten Bürgermeister, der mir etwas über die geheimnisvollen Sprachprobleme seiner Bevölkerung erzählte (Antworten: 3, 1, 2, 1, 1, 1, 4). Grund allen Übels sollte ein gewisses Censor-Schiff sein, das im Hafen der Stadt vor Anker lag. Ich versprach hoch und heilig, den resignierten Bürgern in dieser Angelegenheit zu helfen. Als Dank erhielt ich einen kleinen verrosteten Schlüssel, mit dessen Hilfe ich das Tor zum Hafen öffnete. Doch bevor ich mich direkt zum Schiff (Ort 5) begab, schnappte ich mir noch den kleinen Felsbrocken, der am Rande des Weges lag. Am Pier angelangt, nahm ich mir

zunächst den alten Stoffetzen, war wahrscheinlich mal ein Segeltuch, und bat Nada höflich, mir das Seil, das an einem der Bretter befestigt war, zu besorgen (Antworten: 2, 2). Auf die Bitte des Bürgermeisters hin, ihm doch ein Stück Holz zu beschaffen, machte ich mich auf die Suche und spazierte durch den recht holzreichen Wald. An einem kleinen Bach (Ort 2) wurde ich dann fündig. Mit Hilfe des Ankers hievte ich einen Holzstamm aus dem Wasser (attach the anchor to the log). Stolz überreichte ich dem Bürgermeister (Ort 4) dieses wertvolle Stück Holz und bat ihn, es in ein Brett zu verwandeln (Antworten: 3, 1). Nach einer kleinen Weile erhielt ich dann das gewünschte Brett. Überglücklich verließ ich das Dorf und begab mich in eine verlassene Felsenschlucht (Ort 6). In dieser beeindruckenden Kulisse legte ich kurzerhand das Brett auf den Felsbrocken im Vordergrund. Abgerundet wurde diese recht primitive, aber immerhin sehr nützliche Apparatur durch den kleinen Stein aus meinem Inventar. Nada war schier fasziniert von meinem zusammengebastelten Katapult und erklärte sich prompt dazu bereit, den Stein durch die Lüfte zu befördern (Antwort: 2). Zufälligerweise traf sie dabei einen herumstehenden Eimer (Ort 7). Diesen Eimer ließ ich in das Inventar meines Bildschirm-Egos übergehen. Der Weg führte mich weiter durch die Landschaft,

- 1 A SOFT -

Dieter Hähnel
Lemgoerstr.9
32825 Blomberg

Fachversand für Hard + Software
Tel. 05235 / 7792 Fax.05235 / 2794

Fordern Sie unser Info an.

Jede PC Diskette nur 5,00 DM auf 3.5" Disk

P 01: SCHACH sehr gutes Schachprogramm mit ausführlicher Anleitung	P 16: ASTROLOGIE Astrologie-Sternzeichen Fortsetzungsvergleich	P 31: GRAFIK Präsentationen leicht gemacht umfangreiches Programmpaket
P 02: HAUSHALT Verwaltungsprogramm für den modernen Haushalt	P 17: DISKETTENKATALOG Katalogprogramm in der Anzahl der Disks unbegrenzt	P 32: LAGE3 Programmpaket mit Kasse und Lagerverwaltung
P 03: TEXT Textverarbeitung mit vielen Möglichkeiten	P 18: KALKULATION Inner Calc. Professionelles Kalkulationsprogramm	P 33: FINANZEN Kursberechnung von Zins, Rate, Annuitäten etc.
P 04: HARDWARETEST Sammlung um den PC auf Herz u. Nieren zu prüfen	P 19: KÖCHEN MG-Rezept, Verwaltung von Kochrezepten	P 34: DATENBANK Beliebiges Abspeichern von Informationen u. wiederauffinden
P 05: MULTITEX Datenbank mit Textprogramm Deutsch	P 20: STAMMEBAUM Ahnenverwaltung, erstellt einen Stammbaum	P 35: MATHE Umfangreiche Sammlung von Routinen
P 06: BIORYTHMUS monatlicher Biorhythmus mit druckensgabe	P 21: TAGEBUCH Tagebuch mit Verschlüsselungsmöglichkeiten	P 36: CHEMIE Chemische Elemente und Elemente-Erkennungsspiel
P 07: HOROSKOP Easterik und Astrologie - programme	P 22: BRIEFMARKEN Comp-Michel, Verwaltung für Briefmarkensammler	P 37: PIZZA & CHECK Leckere Pizzarezepte, Check Register
P 08: STERNENKARTE Seit gut gemacht mit 3D Darstellung	P 23: VEREINSVERWALTUNG Mitgliederverwaltung, Rundschreiben u.v.m.	P 38: VIREN-SCHUTZ Scan 7.6 V80 suchprogramm von McAfee
P 09: DISKETTENVERWALTUNG Bringen sie Ordnung in ihre Disketten. Incl. Etikettendruck	P 24: SCHREIBMASCHINE Selbstlernprogramm nach der Zehnfinger Schreib-Methode	P 39: CASCAD Sehr gutes 2D CAD Programm für technische Zeichnungen
P 10: LOTTO Lotto-Manager, Programm für Lotospiele	P 25: MÜNZEN Gute Datenbank für Münzsammler	P 40: BÜCHER Verwaltung von Büchern mit einfacher Bedienung
P 11: DIAT Diätische, Welche Diät für welche Beschwerden?	P 26: MUSIK COMPOSER Composer verwandelt ihre Tastatur in ein Keyboard	P 41: CD-MAN Die beste Variante von PacMan EGA / VGA
P 12: EINSTEIGER Lernprogramm für Einsteiger und Anfänger	P 27: WINDOWS GAMES I Tetris und Snake	P 42: WINDOWS GAMES III Wingpuzzle Winlotto Shitao
P 13: PC-SKAT Ein Super Skatspiel für Ihren Computer	P 28: WINDOWS GAMES II Battle Ship Schach und Attack Blitz	P 43: ZAHLEN Einwohnerzahlen nach Länder, Regierungsbezirke der Großstädte
P 14: HAUSHALTSBUCH Ausgaben u. Verbrauchsverwaltung. Super!!!	P 29: ETIKETTEN Etikettendruck für Disketten komfortables Etikettenprogramm	
P 15: YOKAREPITA RAINER Trainer für fast alle fremdsprachen erweiterbar	P 30: ARZT Für Arzt, Zahnarzt, u. Hellpr. incl. Patientenverwaltung	

Verpackungskosten:
Nachnahme 8,00 DM
Vorkasse oder Bar 5,00 DM
Ausland + 15,00 DM
Ab 5 kg nach Gewicht

Diskettenboxen:
Diskbox für 40 Stück 3.5" nur ... 9,90 DM
Diskbox für 80 Stück 3.5" nur ... 12,90 DM

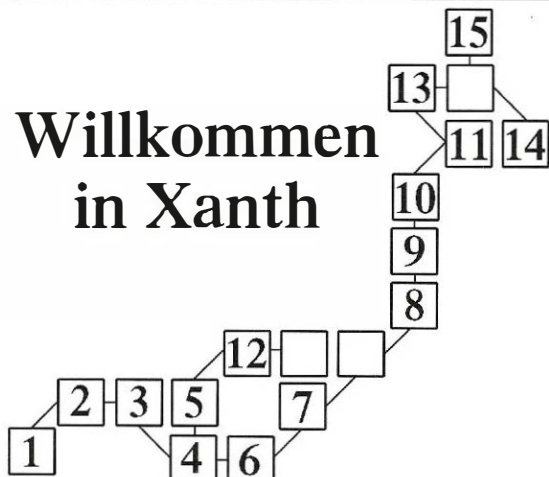
Laserdisketten: 3.5" DD Incl. Etikett
10 Stück nur 8,30 DM
50 Stück nur 40,00 DM
100 Stück nur 77,00 DM

Wir liefern auch Computer Komplett Systeme
Ob Sie Professionelle Anwendungen oder nur ein "bißchen Spielen" wollen. Wir haben den PC für ihre Bedürfnisse.
Wir konfigurieren jeden PC nach Ihren Vorstellungen. Auch das Zubehör können Sie sich bei uns zusammenstellen.
Wir liefern Drucker, Monitore, Festplatten und Software namhafter Hersteller.
Rufen Sie uns an. **TEL. 05235 / 7792**

PC - Mouse 3 Tasten nur ... 29,00 DM

DOS 5.0 + Windows 3.1 nur 199,00 DM

Willkommen in Xanth



RENÉ STAUD AUTOMOBILPOSTER



Lamborghini Diablo Farbkunstdruckposter 59,4 x 42 cm, nitrolackiert, DM 25,- + Versandkosten DM 5,-
Einen ausführlichen Farbpspekt über Autobücher, Videos und Poster erhalten Sie gegen DM 3,- in Briefmarken.
Literaturversand SCHULZ, Johannesweg 78, 33397 Rietberg, Telefon + Fax: 05244 / 70808

Wir suchen PRODUKTE FÜR DEN VERTRIEB IN DER SCHWEIZ

Handelsfirma mit Sitz in Zürich sucht Produkte
im Bereich Software / Multimedia /
Zubehör u.a. für den Wiederverkauf in der Schweiz
Wir bieten die nötige Infrastruktur und
aktiven Zugang zum Markt

Sie haben ein Produkt mit ungenügender Vermarktung
auf dem Schweizer Markt oder ein neues Produkt
und suchen einen Vertriebspartner

Kontaktadresse:

R. Senn

Hausacherstrasse 34
8122 Binz / Schweiz
Tel.: 0 04 11 - 980 25 27
Fax: 0 04 11 - 980 25 71

bis ich schließlich vollkommen erschöpft an einem seltsamen Haus angelangte (Ort 8). Neugierig öffnete ich den Briefkasten und entnahm die darin befindliche Postwurfsendung. Es handelte sich um ein Hilfesuch des Bürgermeisters, das an Mr. Nuff gerichtet war. Da ich unbedingt einen Blick ins Innere des Hauses werfen wollte, redete ich mit dem aufmerksamen Auge und wiegte es in einen sanften Schlaf (Antworten: 7, 1, 2, 3). Auf diese Weise war es mir endlich möglich, die Tür zu öffnen. Doch ich staunte nicht schlecht, denn statt eines wertvollen Mobiliars, wie man es eigentlich von einem anständigen Haushalt erwartet, offenbarte sich mir ein gut gepflegter Golfplatz. Noch ein wenig verwundert, entfernte ich den Tee aus dem Rasen (Ort 9) und wanderte schnurstracks über den Platz (Ort 10). Zu allem Überflus entdeckte ich auch noch inmitten der Golfanlage ein kleines Ei, das ich vorsichtshalber mitgehen ließ. In einem der Zelte (Ort 11) traf ich dann schließlich den Herrn des Hauses, Mr. Nuff. In einem kurzen Gespräch schilderte ich ihm die Probleme der kleinen Gemeinde Isthmus (Antworten: 2, 4, 4). In Windeseile hatte der pfiffige Professor ein Rezept zusammengestellt, das angeblich diese Probleme auf einen Streich aus der Welt schaffen sollte. Meine Aufgabe war es nun, die benötigten Zutaten zu sammeln und bei Mr. Nuff abzuliefern. An dem kleinen Bach (Ort 2) entdeckte ich die erste Zutat in Form einer Butterblume. Aus dieser Pflanze konnte ich glücklicherweise ein Stück Butter absondern. Mit Hilfe der geleerten Butterblume war es mir möglich, ein paar der umherschwirrenden Fliegen einzufangen. Desweiteren hielt der Baum eine saftige Kirsche für mich bereit. Die bisher gesammelten Zutaten (Butter, Fliegen, Stoffetzen, Ei) verfrachtete ich aus Gründen der Sicherheit in den Metalleimer. Das benötigte Wasser schöpfte ich dreimal hintereinander aus dem kleinen Gebirgsbach ab. Am Teich (Ort 3) bat ich Nada, mir zwei

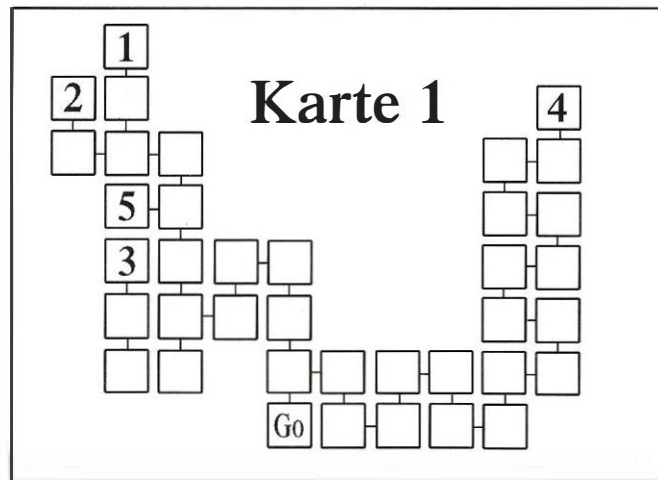
Hustenbonbons (cough drops) zu besorgen (Antwort 3). Nach einer kleinen Weile hatte sie mir diesen Wunsch erfüllt. Die Pastillen packte ich ebenfalls in den Eimer. Die vermeintlich letzte Zutat in Form zweier Augäpfel fand ich direkt vor dem Haus von Mr. Nuff. Beide Bestandteile verfrachtete ich nacheinander in den Metalleimer. Da die Einkaufsliste nun komplett abgehakt war, besuchte ich erneut den Professor (Ort 11) und überreichte ihm den gefüllten Metalleimer. Leider weigerte sich Mr. Nuff diesen, zugegebenermaßen etwas übelriechenden, Behälter entgegenzunehmen. Es blieb mir also nichts anderes übrig, als

den Inhalt der beiden Lampenschirme in die rauchenden Fässer. Die Wirkung dieses improvisierten Experiments war schier überwältigend. Auch die skeptische Nada wußte dies zu würdigen (Antworten: 3, 2). Auf dem zentralen Platz von Isthmus (Ort 4) feierten mich die Anwohner wie einen echten Helden! Aus purer Dankbarkeit überreichte mir der Bürgermeister ein wertvolles Schwert, von dem es hieß, es verleihe magische Kräfte. Nach dieser triumphalen Verabschiedungszeremonie stand mein vorerst letzter Besuch bei Mr. Nuff auf dem Programm. In einem kurzen Gespräch (Antworten: 2, 3, 3, 4) schil-

Aufgeregt berichtete ich Nada von meiner unglaublichen Entdeckung (Antwort: 2, 1, 1). Leider schenkte sie mir zunächst keinen Glauben. Dieser Vorgang wiederholte sich noch etliche Male. Schließlich konnte auch die skeptische Nada diese Tür wahrnehmen (jeweils Antwort: 2). Es schien alles so real zu sein! Mit meinen Kräften bereits am Ende, versuchte ich, die magische Tür zu öffnen. Zur allgemeinen Verwunderung gelang mir dies auch. Frahen Mutes spazierte ich in eine neue Dimension.

Der Brunnen des Todes

Bei einem kleinen Erkundungsspaziergang traf ich die aufreizende Dämonin Metria (Ort 14). Doch obwohl mir der Durst schon seit geraumer Zeit zu schaffen machte, widerstand ich der Versuchung, einen Schluck aus der sprudelnden Quelle zu nehmen. Im Gegenteil, ich redete solange auf Metria ein (zwischen durch auch mit Nada), bis sie endlich das Weite suchte. Durch diesen taktischen Schachzug war es mir möglich, die verschlossene Tür (Ort 15) mit Leichtigkeit zu öffnen. Hinter dieser Tür verbarg sich ein unüberschaubar großes Labyrinth. Planlos wandelte ich durch die unzähligen Gänge, bis es schließlich urplötzlich dunkel um mich herum wurde. Da ich zu diesem Zeitpunkt endgültig die Orientierung verloren hatte, war ich einzig und allein auf die Hilfe meiner Gefährtin Nada angewiesen. Doch leider konnte ich sie nirgendwo auffinden. Es blieb mir also nichts anderes übrig, als geduldig in der Hoffnung zu verharren, daß Nada mich aus dieser mißlichen Lage befreien würde. Glücklicherweise erteilte mich dieses herbeigesehnte Schicksal. Allerdings versuchte die leicht veränderte Nada, mich dazu zu überreden, doch endlich einen Schluck vom frischen (und todverheißenden!) Quellwasser zu nehmen. Dieser Umstand brachte mich zum Stutzen. Meine innere Stimme sagte mir, daß ich alle gutgemeinten Angebote von Nada vorsichtshalber ablehnen sollte. Dieser



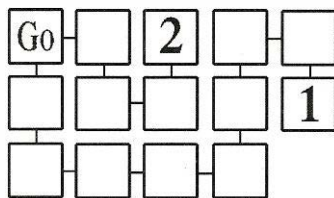
mich erneut auf die Socken zu machen und endgültig Abhilfe zu schaffen. In der Stadt (Ort 4) wurde ich dann fündig und entdeckte die benötigten Lampenschirme. Vor den Augen des frustrierten Bürgermeisters montierte ich zwei Exemplare ab. Überglücklich präsentierte ich Mr. Nuff (Ort 11) die beiden Lampenschirme, den Eimer und das Rezept. Nach einer kleinen Dankesrede meinerseits war der Professor endlich dazu bereit, den rettenden Trank zusammenzubrauen. Meine Aufgabe bestand nun darin, auf dem gefürchteten Schiff (Ort 12) nach dem Rechten zu sehen. Den Grund allen Übels hatte ich schon nach wenigen Augenblicken lokalisiert. Ich mußte feststellen, daß die zwei harmlosen Weihrauchfässer an den Sprachproblemen der Bevölkerung schuld waren. Also kippete ich kurzerhand

derte er mir die Gefahren der großen Wüste, welche schon unzähligen Abenteurern das Leben gekostet hatte. Trotzdem entschied ich mich, gerade diesen risikoreichen Weg zu wählen. Vor meiner Abreise überreichte ich dem Professor noch seine Post, die ich aus dem Briefkasten entwendet hatte (envelop + letter).

Rendezvous der Sinne

In der großen Wüste merkte ich, wie recht der Professor mit seinen Warnungen hatte. Die scheinbar unendliche Einöde zertrte doch sehr an meinen Kräften. Planlos irrte ich durch die trostlose Gegend, die nur aus Sand und Steinen bestand. Auch Nada schien mit ihren Weisheiten am Ende zu sein. Doch plötzlich, ich weiß nicht, ob es nur eine Sinnestäuschung war, spiegelte sich eine Tür am brennenden Horizont.

Karte 2



Begebenheit habe ich es zu verdanken, daß ich heute noch unter den Lebenden weile, denn nach geraumer Zeit verwandelte sich Nada in die trügerische Dämonin Metria. Doch was mit der wahren Nada geschehen war, konnte ich zu diesem Zeitpunkt nicht in Erfahrung bringen. Genau aus diesem Grund begab ich mich ein zweites Mal zum Ort des Geschehens, ins Labyrinth.

Zu Karte 1:

Punkt 1:
Der Spiegel an der Wand hatte es mir angetan. Er verriet mir einiges über den Stand der Dinge im Wettstreit um den legendären Schatz.

Punkt 4:
Auf dem naßkalten Boden dieses Raumes fand ich einen Mörsel.

Punkt 2:
Nachdem ich die Metallplatte berührt hatte, eröffnete sich mir ein neues Labyrinth (siehe Karte 2).

Zu Karte 2:

Punkt 1:
In diesem Raum entdeckte ich den zum Mörsel gehörenden Mörser.

Punkt 2:
Die angelehnte Tür ließ sich mit wenigen Handgriffen in ein leeres Glas verwandeln.

Anfangspunkt:

Durch einen sanften Tritt auf die Metallplatte konnte ich ins alte Labyrinth zurückkehren (siehe Karte 1).

Zu Karte 1:

Punkt 3:
Der Reihe nach betätigte ich alle erscheinenden Schalter. Nachdem insgesamt 16 Schalter auf dem Bildschirm zu verzeichnen waren, legte ich die Schalter erneut um. Daraufhin erschien ein noch größerer Knopf, den ich, ohne lange zu fackeln, ebenfalls betätigte. Durch diese tollkühne Tat war es mir möglich, endlich zu Nada vorzudringen. Leider befand sich meine treue Gefährtin in einem grauenhaften Zustand (Antworten: 1, 5, 4, 1). Ich mußte ihr versprechen, sie auf gar keinen Fall anzuschauen. Also öffnete ich mit fast verschlossenen Augen das Glas (jar) und füllte es mit dem blauen Moos, das an der Wand vor sich hinwucherte. Um Nada aus ihrer mißlichen Situation zu befreien, bedurfte es lediglich eines kleinen Gesprächs mit den recht toleranten Ketten (manacles). Die überglückliche Prinzessin Nada bedankte sich höflich bei mir und ward von nun an wieder an meiner Seite.

Zu Karte 2:

Punkt 2:
Das blaue, ätzende Moos aus dem Glas war mir dabei behilflich, den riesigen Baum aus dem Weg zu räumen. Gleichzeitig wurde mir der Eintritt in eine neue Dimension der Scheinwelt "Xanth" ermöglicht.

In der nächsten PC Games erfahren Sie im zweiten Teil unserer Komplettlösung, wie das Abenteuer in der Scheinwelt weitergeht.

communication GmbH
mirox Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim

Auszug aus unserer Preisliste	DA	53	48
ALIEN BREED	DV	85	
ALONE IN THE DARK 2	DV	78	78
AMBERMOON	DV	66	
ANASTOS	DV	78	
ARCHON ULTRA	DV	65	58
AUSCHWUNG OST	DV	42	
B-WING (X-WING MISSION 2)	DV	79	
BATTLE ISLE 2	DV	59	59
BATTMAN RETURNS	DV	78	78
BAZOOKA SUE	DV	64	58
BIG SEA	DA	79	
BLOODSTONE	DV	79	67
BURNTIME	DA	61	54
CANNON FODDER	DV	79	71
CHRISTOPH KOLUMBUS	EA	73	
CLASH OF STEEL	DV	67	61
COMBAT CLASSICS 2 (Sammlung)	DV	78	
(F-19 Stealth Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)			
CYBER RACE	DV	78	

Gesamtpreisliste

kostenlos anfordern!

System (PC,AMIGA, NES usw.) angeben!

DARKLANDS	DV	78	
DARK SUN	EA	66	
DAS SCHWARZE AUG 2. STERN	DV	78	
DAY OF THE TENTACLE	DV	86	
DER PATRIZIER	DV	78	66
DER PLANER	DV	78	
DIERSCHATZ IM SILBERSEE	DV	85	78
DIE SIEDLER	EA	79	
DOOM	EA	79	
DRACULA	DA	78	
ELITE 2 - FRONTIER	DA	78	60
EYE OF THE BEHOLDER 3	DA	78	
FANTASY EMPIRES	EA	66	
FIRE AND ICE	OV	55	
FLASHBACK	DV	60	60
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	129	
FORGOTTEN CASTLE	DV	79	
FREDDY PHARKS	DV	64	
FURY OF THE FURRIES	DA	59	
GABRIEL KNIGHT	EA	66	
GOBLINS 3	DV	77	
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	DV	66	
HARPOON 2	EA	78	
HAT TRICK	DV	78	68
HEARTLIGHT	DA	42	
HIREO GUNS	DV	78	68
INCA 2: WIRACUCHA	DA	89	
INDY CAR RACING	DA	78	
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DA	85	
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DV	65	59
KINGMAKER	DV	66	66
KRUSTY'S FUN HOUSE (SIMPSONIA)	EA	53	49
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE	DV	66	
LANDS OF LORE - THRONE OF	DV	62	
LEISURE SUIT LARRY 6	DV	78	
LINKS PEBBLE BEACH	EA	48	
LOLOPOP	DA	73	
LORDS OF POWER (4ER SAMML.)	DV	79	
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)			
LOST IN TIME	DV	86	
LOTHAR MATTHÄUS FUSBALL	DV	64	61
MAD NEWS	DV	78	68
MASTER OF ORION	DA	89	
MCDONALD LAND	DA	53	
MIG 29 - Datadisk für "Falcon 3.0"	DV	85	
MIGHT & MAGIC 5	DA	59	53
MORTAL KOMBAT	DA	78	
NHL HOCKEY	DA	78	
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	DA	78	
OSCAR	DA	52	
OXYD MAGNUM	DV	48	
PACIFIC STRIKE	DA	85	
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	DA	42	
PIRATES GOLD	DV	89	
PIZZA CONNECTION	DV	78	78
PRIME QUEST 4	EA	66	
PRIME MOVER	DA	64	
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68	
PRIVATEER	DA	85	
PRIVATEER SPECIAL OPER. 1	DA	42	
QUARTER POLE	DV	66	
QUEST FOR GLORY 4	EA	67	
RAILROAD TYCOON DELUXE	DA	78	
RALLY	DA	68	
RETURN TO ZORK	EA	86	
SAM & MAX	DA	79	
SEAL TEAM	DA	79	
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	54	
SHADOWCASTER	DA	79	
SHUTTERBALL (der beste PC-Flipper)	DA	57	
SIM CITY 2000	DV	86	
SIM FARM	DV	85	
SIMON THE SORCERER	DV	85	
SPEED RACER	DA	75	
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	75	
SSN-21 SEAWOLF	DA	78	
STARTREK 2 - JUDGEMENT RIDES	DA	78	
STARLORD	DA	86	
STREET FIGHTER 2	DA	61	52

NEUE Spiele

und aktuelle Preise per Telefon erfragen!

STRIKE COMMANDER + SPEECH	DA	119	
STRIKE COMM. TACTICAL OP. 1	DA	38	
STRIKE SQUAD	DA	85	
STRIKER	DV	65	
STRONGHOLD	EA	66	
SUBWAR 2050	DA	88	
SYNDICATE	DV	77	60
SYNDICATE DATA DISK	DV	40	
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	EA	52	
TERMINATOR RAMPAGE	EA	76	
THE LOST VIKINGS	DV	77	
THE MANAGER (4er Sammlung)	OV	48	48
(Black Gold, Invest, Starbyte Super Soccer, Transworld)			
THE SHADOW OF YERBIUS	EA	66	
T.F.X.	DA	87	
TURRICAN 2	DA	66	
ULTIMA 8 SPEECH PACK	DA	86	
UNLIMITED ADVENTURES	DV	79	
V FOR VICTORY 3	DA	77	
VICTORY AT SEA	EA	78	
WARD OFS 7	EA	78	
WING COMMANDER ACADEMY	DA	66	
X-WING MISSION DISK 2	DA	42	
X-WING UPGRADE KIT + MISSION	DV	54	
ZEPPELIN - GIANT OF THE SKY	DV	60	55

CD-ROM GAMES

BAT 2 - THE COSHAN CONSPIRA.	DV	85	
BATTLE ISLE 2	DV	89	
BLUE FORCE	DV	89	
BURNING STEEL	DV	89	
BURNTIME	DV	85	
COMANCHE COMPILATION	DV	92	

Tel. 02238-83775
Fax 02238-83276

CD-ROM GAMES

(Comanche, Mission Disk 1 + 2)			
DAS SCHWARZE AUG: SCKICK	DV	66	
DAY OF THE TENTACLE	DV	86	
DER PATRIZIER	DV	89	
EYE OF THE BEHOLDER (1+2+3)	DV	89	
GOLDEN 7 - Superspielsammlung	DV	95	
HERBERT GRONEMEYER	DV	45	
HANNIBAL & 200 Sharew. Games	DV	69	
INCA 2: WIRACUCHA	DV	119	
INDIANA JON. 4 & 1000 Share.Gam.DV	DV	72	

CD-Rom Preisliste

kostenlos anfordern!

IRON HELIX	DA	84	
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DA	65	
JUTLAND	EA	146	
LABYRINTH OF TIME	DA	85	
LANDS OF LORE	DV	85	
LOLLYPOP	DA	65	
LOST IN TIME	DV	89	
LUCAS ARTS CLASSIC ADV.	DV	110	
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island, Zak McKracken)			
MAD DOC MCCREE	EA	115	
MICROCOSM	DA	89	
REBEL ASSAULT	EA	88	
STRIKE COMMANDER	DA	89	
STRONGHOLD	DV	82	
T.F.X.	DA	94	
TURRICAN 2	DA	61	
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY	DV	86	

CD-ROM DRIVE

MATSUSHITA CR 562/AT-BUS	479	
intern, 300KB Datenübertragung (double-speed), AT-BUS, PHOTO CD-kompatibel (Multi-Session) Multimedia (MPC) kompatibel, Audio CD's abspielbar, Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler, DOS & WINDOWS 3.1 kompatibel. Zum Anschluß an Sound Galaxy oder Soundblaster Karten.		
MATSUSHITA CR 562/AT-BUS m. Contr.	510	
MITSUMI FX001 D	459	
intern, 350KB Datenübertragung (double-speed), AT-BUS, PHOTO CD-kompatibel (Multi-Session) Multimedia (MPC) kompatibel, Audio CD's abspielbar, Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler, DOS & WINDOWS 3.1 kompatibel. incl. AT-Bus Controller		

CD-ROM CDA268-01A

intern, 340KB Datenübertragung (double-speed), 64KB interner buffer, Digitaler Video Ausgang, AT-BUS, PHOTO CD-kompatibel (Multi-Session), MPC Level II, Audio CD's abspielbar, CD-Player Funktionen am Frontpanel, Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler, incl. AT-Bus Controller	437	
---	-----	--

Die Installation der vorgenannten CD-Rom Laufwerke erfolgt in wenigen Minuten. Alle benötigten Teile liegen dem Laufwerk bei.

SONDERPREISE

CD-ROM CDA268-01A

intern, 340KB Datenübertragung (double-speed), 64KB interner buffer, Digitaler Video Ausgang, AT-BUS, PHOTO CD-kompatibel (Multi-Session), MPC Level II, Audio CD's abspielbar, CD-Player Funktionen am Frontpanel, Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler, incl. AT-Bus Controller	437	
---	-----	--

CD-Rom + 8 bit

589

Soundkarte

double speed Laufwerk CDA268-01A

CD-Rom + 16 bit

795

Soundkarte (stereo)

double speed Laufwerk CDA268-01A

SOUNDKARTEN

SOUND GALAXY I BX II dt.	145	
SOUND GALAXY NX II deutsch mono	192	
SOUND GALAXY NX PRO deutsch stereo	275	
SOUND GALAXY I NX PRO 16 stereo	398	
SOUND GALAXY WAVE POWER	382	
ORCHID GAMES WAVE 32	349	
ORCHID SOUND WAVE 32	549	
ROLAND SCC-1 incl. umfangr. Software	1175	
SoundBlaster 2.0 de Luxe (Creativ Labs)	189	
SoundBlaster Pro de Luxe (Creativ Labs)	325	
SoundBlaster 16 (Creativ Labs)	298	
SoundBlaster 16ASP (Creativ Labs)	418	
Wave Blaster Upgrade-Kit	425	
SoundBlaster SBS300	229	
Aktiv Boxen, 10 Watt, Netzteil		

FLIGHTSTICKS

Flightstick CH-Products	90	
Flightstick PRO CH-Products	169	

GRAVIS JOYSTICKS / GAME PAD

GRAVIS GAME PAD	54	
GRAVIS ANALOG PRO	89	
GRAVIS MOUSE STICK	265	

DISKETTEN

NN-MF 2HD 3.5" Disk, 10er Pack	10,45	
NN-MF 2HD 3.5" Disk formatiert, 10er Pack	10,95	
SONY-MF 2HD 3.5" Disk, 10er Pack	14,50	
SONY-MF 2HD 3.5" Disk formatiert 10er Pac. 15,50		

SEGA MASTER GAMEBOY



SEGA MEGA NES SNES

SEGA GAME GEAR ATARI

APPLE McINTOSH IBM/PC

Spiele und Hardware für vorgenannte Systeme lieferbar. Preisliste anfordern!

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten incl. Nachnahme 10,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) 6,- DM. Lieferung Ausland bitte erfragen. Einige Spiele waren bei Anzeigenschluss noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! DA = dt. Anleitung EA = engl. Anleitung DV = dt. Version Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung möglich!

1.		Alone in the Dark Sie haben den Test von Alone in the Dark 2 gelesen, sind sich aber noch nicht ganz schlüssig, ob sie es sich wirklich zulegen sollen? Dann bestellen Sie doch einfach die spielbare Demoversion, mit der Sie sich bestimmt den nötigen Eindruck verschaffen können. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 91%
2.		Sam 'n' Max Das sarkastischste Adventure, seit es Computerspiele gibt? Das Spiel des Monats hat es in sich, doch ist der knallharte Humor bestimmt nicht jedermanns Geschmack. Wenn Sie sich von der Qualität selbst überzeugen möchten... (2 HD-Disketten)	Unsere Wertung: 91%
3.		Schatz im Silbersee Karl Mays Romane konnte bislang jung und alt begeistern. Jetzt gibt es schon seit einigen Wochen ein im Zusammenhang stehendes Spiel mit dem Namen "Der Schatz im Silbersee". Eine Demoversion ist jetzt erhältlich. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 68%
4.		Goblins 3 Die drei wackeren Goblins wagten sich schon im ersten Teil an die unglaublichsten Aufgaben. Im dritten Teil schlägt sich nur noch einer der drei Pseudo-Helden mit den absurdesten Problemen herum. Ein brillantes Spiel mit Lachgarantie. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 85%
5.		Pinball Fantasies Achtung! Alle PC Action-Leser aufgepaßt! Da Ihre vorliegende Ausgabe PC Action zwar die PC Games, aber keine dazugehörige Coverdisk enthält, können Sie diese bei uns nachbestellen. (1 DD-Diskette)	Unsere Wertung: Neu

**Hot-
line**

für
**Bestellungen
und
Reklama-
tionen**

**Telefon:
09 11/
35 53 53**

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

- 1. ☐ Alone in the Dark 2 (DM 4,-)
- 2. ☐ Sam 'n' Max (DM 6,50)
- 3. ☐ Der Schatz im Silbersee (DM 4,-)
- 4. ☐ Goblins 3 (DM 4,-)
- 5. ☐ Pinball Fantasies (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

- ☐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
Konto: _____
BLZ: _____
Bank: _____
- ☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
- ☐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum

Rechtsverb. Unterschrift

**Senden Sie
diesen Coupon an:**

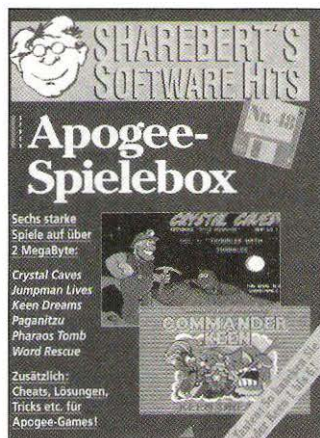
ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg





Apogee-Spielbox

Spätestens seit Commander Keen die gesamte Shareware-Gemeinde beglückt, ist der Name Apogee nicht mehr aus der Low-Cost-Szene wegzudenken. Der Sybex-Verlag widmet deshalb der amerikanischen Bestseller-Schmiede eine Ausgabe ihrer "Sharebert's Software Hits"-Reihe. Auf der mitgelieferten HD-Diskette finden Sie sechs abwechslungsreiche Games: Crystal Caves, Jumpman Lives, Keen Dreams, Paganitzu, Pharaoh's Tomb und Word Rescue. Auf weitere Hits wie Bio Menace oder Halloween Harry hat man wegen des hohen Gewaltanteils bewusst verzichtet. Dafür bekommen Sie eine reichhaltige Sammlung von Cheats und Trainings-Programmen zu vielen Apogee-Klassikern. Im Buch werden die mitgelieferten Spiele ausführlich erklärt und die vielen Tips und Tricks helfen Ihnen sehr schnell zu ersten Erfolgserlebnissen.

Sillescu, Daniel
Apogee-Spielebox
 Sybex
 58 Seiten
 DM 19,80
 ISBN 3-8155-9565-3



DOS/Windows konfigurieren

Mit dem PC-Standard ist das so eine Sache. Sicher, die letzten Versionen von MS-DOS und MS Windows haben die Bedienfreundlichkeit erheblich verbessert. Der Traum vom Einschalten und Loslegen ist aber trotzdem noch in weiter Ferne. Bevor man dem Rechner also optimale Arbeitsergebnisse entlockt, müssen immer noch zahlreiche Einstellungen vorgenommen werden. PC-Experte Andreas Stammhammer zeigt in seinem Buch, wie man das DOS/Windows-Team zur Höchstform auflaufen läßt. Neben der optimalen Konfiguration beinhaltet das Werk zahlreiche Tips und Tricks aus der Praxis, um die System-Performance zu erhöhen. Außerdem wird auch auf Festplattenverdoppler und Speichermanager verstärkt eingegangen. Für alle unbedarften Windows-Anwender ist dieses Buch deshalb ein wichtiger Helfer, um das Maximum aus seiner Hardware herauszuholen.

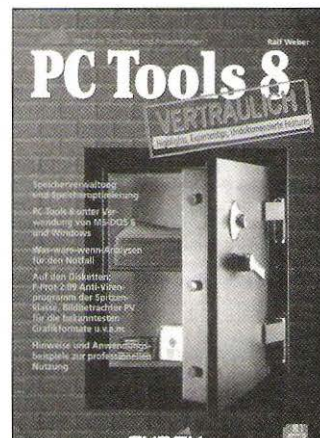
Stammhammer, Andreas
DOS/Windows konfigurieren und optimieren
 Sybex
 304 Seiten
 DM 29,80
 ISBN 3-8155-7058-1



Das offizielle Airbus A320 Buch

Für alle Hobby-Piloten, die den Airbus A320 bislang nicht so recht unter ihre Kontrolle brachten, gibt es jetzt das offizielle Nachschlagewerk mit sämtlichen Tips & Tricks, die für eine perfekte Pilotenkarriere unabdingbar sind. Ulrich Leddin ist Verkehrspilot bei der Deutschen Lufthansa. Frank Dille ist Student und begeisterter Hobbyflieger. Zusammen gestalteten sie eine verständliche Einführung in die Grundlagen des Fliegens. Sämtliche Punkte vom Start bis zur perfekten Landung werden anschaulich erklärt. Eine Unterweisung im Umgang mit Flugkarten rundet den Inhalt dieses Buches ab, damit Sie schon bald Ihre Zulassung zum Airbus-Piloten erhalten. Um die vielen Beispiele sofort ausprobieren zu können, bekommen Sie auch eine Diskette mit einem aktuellen Update des Programms, das viele Verbesserungen enthält.

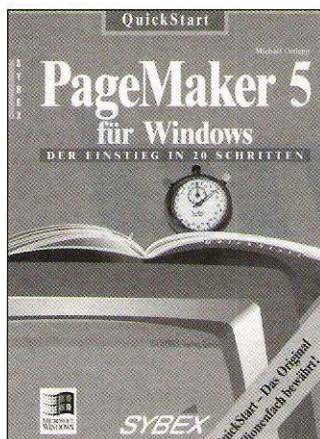
Leddin, Dille
Das Airbus A320 Buch
 Sybex
 400 Seiten
 DM 49,00
 ISBN 3-8155-6513-8



PC Tools 8 vertraulich

Der Erste Hilfe-Koffer Ihres PCs. Kennen Sie sich mit den Funktionen von PC Tools 8 vollständig aus? Sie sollten es, denn Sie können damit größere Katastrophen in Sachen Datenverlust und Virenbefall vermeiden. Autor Ralf Weber war bestrebt, Probleme aus der Praxis aufzuzeigen und zu bewältigen. Auf über 400 Seiten erklärt er Ihnen Highlights, Expertentips und undokumentierte Features des Werkzeugpakets PC Tools. Erst wenn Sie mit den vielseitigen Funktionen dieses Programms vertraut sind, reagieren Sie cool, wenn die Festplatte nicht mehr bootet oder das Root-Directory nicht mehr lesbar ist. Mit den Was-wäre-wenn-Analysen bewahren Sie stets die Ruhe. Auf der beiliegenden Diskette bekommen Sie außerdem F-Prot 2.09, ein Anti-Virenprogramm der Spitzenklasse, und andere nützliche Utilities.

Weber, Ralf
PC Tools 8 vertraulich
 Sybex
 472 Seiten
 DM 89,-
 ISBN 3-8155-0058-3



PageMaker 5.0

Mittlerweile ist das Angebot an Desktop-Publishing-Programme fast unüberschaubar geworden. Ein Klassiker unter ihnen ist der Aldus PageMaker. Bei der neuen Version für Windows ist auf den ersten Blick alles beim Alten geblieben. Doch der Fortschritt liegt im Detail. Ein solch komplexes Programm in nur 20 Schritten zu beschreiben, ist sicherlich eine unlösliche Aufgabe. Trotzdem hat Autor Michael Ortlepp einen guten Kompromiß gefunden, damit sowohl Einsteiger als auch alte Hasen das wichtigste über den neuen PageMaker erfahren. So können Sie als Neuling ohne viel Zeitverlust entscheiden, ob Sie diese nicht ganz billige Software für Ihre Arbeit benötigen, während den Experten rasch die einzelnen Neuerungen des Programms aufgezeigt werden. Die Lektionen begleiten den Leser von der Installation bis zu den fortgeschrittenen Funktionen.

Ortlepp, Michael
PageMaker 5.0
 Sybex
 158 Seiten
 DM 19,80
 ISBN 3-8155-5618-X

Das CorelDRAW! 4.0 Buch

Kaum ein anderes Programm bietet Ihnen so viele Möglichkeiten im Grafik-Bereich wie die neueste Version des Corel-Pakets. Für die professionelle Anwendung hat Michael Horsch ein Nachschlagewerk geschaffen, das weit über das Originalhandbuch hinausgeht. Es bietet dem Leser eine fundierte Einführung in den Umgang mit CorelDRAW! 4.0. Neben der Funktionsbeschreibung aller Features werden auch alle Power-Effekte wie 3D-Darstellung, Hüllkurve und Überblendung beschrieben. Knapp gefaßte theoretische Teile vermitteln zusätzlich erforderliche Hintergrundkenntnisse. So ist dieses Buch quasi Lehrbuch und Referenz in einem. Doch damit nicht genug. Als Zugabe bekommen Sie eine CD-ROM, auf der über 500 MB an Grafiken, Sounds, kompletten Präsentationen und Zusatz-Tools verewigt wurden. Eine runde Sache!

Horsch, Michael
Das CorelDRAW!
 4.0 Buch
 Sybex
 1024 Seiten
 DM 69,00
 ISBN 3-8155-0086-9



S.Geratz
 Papenweg 15
 46487 Wesel

Versand Mo.-Fr. 10-18 Uhr
 Tel. 0281 - 31641 oder
 0281 - 31642
 Fax 0281 - 23493 oder
 02803 - 8161

Ladenpreise variieren
 0281 - 25922
 02821 - 14483

Ladenlokale:
 46483 Wesel Auf dem Dudel 8
 47533 Kleve Gasthausstr. 12

Achtung Ladenlokal - Neueröffnung am 02.04.94 in: 47608 Geldern / Glockengasse 13

PC	PC	PC
1869 DV 67,95 Kings Quest 6 DV 79,95 Wallstreet Manag. DV 79,95		
A-Train DV 89,95 Krust.FunHouse DA 54,95 When two Worlds- DV 69,95		
A-Train Const DA 42,95 Lands of Lore DV 59,95 War DA 59,95		
Aces Europe DV 69,95 Larry 6 DV 64,95 Wing Commander 2 plus DV 69,95		
AirbusUSA DA 79,95 Larry 6 EV 64,95 Speech DV 69,95		
Alrh.Europa DA 69,95 Leg.Kyrandia 2 DV 79,95 Operat.1 + 2 Teil DV 49,95		
Arch. Ultra DV 79,95 Lemmings 2 DA 89,95 Worlds of Legend DA 59,95		
Aufschw.Ost DV 64,95 Links 386Pro DA 39,95 X-Wing DA 79,95		
Batm. return DA 62,95 Links Course je DA 74,95 Data B-Wing DA 39,95		
Battle Isle DV 69,95 Lolly Pop DA 72,95 X-Wing Upgrade Incl. DV 49,95		
Battle Isle 2 DV 79,95 Lost in Time DV 77,95 Data 1 DV 49,95		
Isle Data 2 DV 49,95 Lost Vikings DV 77,95 Zeppelin DV 79,95		
Bazooka Sue DV 89,95 Lothar Mathäus DV 79,95		
Beir. Kroendor DV 69,95 Mad News DV 79,95		
Big Sea DA 69,95 Magic Endoria DV 79,95		
Body Blows DA 54,95 Master of Orion DA 89,95		
Bundeliga- Mortal Combat DA 59,95		
Manager 2.0 DV 64,95 NHL Hockey DA 79,95		
Burning Steel DV 77,95 Oscar DA 49,95		
Burn. Amerika DV 34,95 Pacific Strike DA 54,95		
Burn. Schiff DV 34,95 Pacific Speech DA 39,95		
Burn. Editor DV 34,95 Pizza Connect. DV 79,95		
Burntime DV 79,95 Prince Persia 2 DA 67,95		
Campaign 2 DV 74,95 Privateer DA 84,95		
Cannon Fodd. DA 59,95 Priv.Operation DA 37,95		
Chr. Columb. DV 79,95 Priv. Speech DA 37,95		

Die K N A L L E R des Monats !! Bestellungen vom 16.02.-04.03.94			
CD Reb.Assault DV 79,95	Sam & Max DV 79,95		
IndyCarRacin DV 74,95	Simon t.Sorcerer DV 79,95		

Comanche DV 82,95	Prostar DV 74,95	Return to Zork DA 84,95
Com. Data 1 od DV 49,95	Railw.Challenge DV 64,95	Strike Commander Incl.Speech
Cosm.Spacech. DV 54,95	Return Phantom DV 89,95	und Operatin 1 DA 84,95
Dark.Sun DA 69,95	Return to Zork DA 79,95	T.F.X. DA 87,95

Das schwarze-Auge 1 DV 74,95	Sam & Max DV 84,95	
Das schwarze-Auge 2 DV 79,95	Sens. Soccer 93 DV 54,95	
Day of Tentel DV 79,95	Seven Cettles - EV 69,95	
Der Patrizier DV 77,95	of Gold DA 54,95	Block Out 29,95

Der Schatz im Silbersee DV 84,95	Sim City 2000 EV 69,95	Rings of Medusa 29,95
Die Siedler DA 79,95	Sim Farm DV 79,95	Saracoon 29,95
Doom EV 74,95	Simon Sorcerer DV 84,95	Snowstrike 29,95
Dracula DA 79,95	Space Quest 5 DV 69,95	Spirit o. Adventure 29,95

DungeonHack DV 69,95	SSN21 Seawolf DA 79,95	Transworld 29,95
Eish.Manager DV 74,95	Star Trek Judm. DA 79,95	
Elite 2 DV 69,95	Starlord DA 89,95	
EyeBeholder3 DV 79,95	Streetfighter 2 DA 59,95	

Fire&Ice DA 54,95	Strike Commander u.Operat. DA 114,95	ATAC DA 29,95
Flashback DV 67,95	oder Speech DA 84,95	B-17Flying Fortr. DA 29,95
Forg.Castles DA 79,95	Strike Comande DA 37,95	Black Gold DV 29,95

Form.One GP DA 89,95	Str.Com.Speech DA 37,95	Dog Fight DA 29,95
Freddy Pharka DV 64,95	Str.Com.Oper. DA 69,95	History Line 14-18 DV 59,95
Fury of Furrie DA 59,95	Striker DV 79,95	Indl. Jones 3 DV 39,95
Gabriel Night DV 79,95	Stronghold DV 89,95	Invest DV 29,95

Goal DA 59,95	Subwar 2050 DV 75,95	Leg. of Fairghall DV 39,95
Goblins3 DV 79,95	Syndicate DV 36,95	Mad TV DV 39,95
Hattrick DV 79,95	Syndicate Data DV 84,95	Monkey Island 1 DV 39,95
HiredGuns DV 49,95	T.F.X. DA 67,95	Prince of Persia 1 DA 39,95

Inca 2 DV 89,95	Turrican 2 DA 69,95	Sim Ant DV 39,95
Indl.Jones 4 DV 82,95	Twilight2000 DV 79,95	Sim Earth DV 39,95
Indy Car Race DV 82,95	Ultima 7 Part 2 DA 77,95	Special Forces DA 29,95
Innocent Unfil. DA 84,95	Ultima 7 Silv.See DA 39,95	

Caught DA 84,95	Ultima 8 DV 84,95	Die ist nur ein Auszug der vorhandenen Spiele:
Jurassic Park DV 69,95	Ultima 8undSpe DV 119,95	Ruf doch mal an!!!!
Kingmaker DV 69,95	Victory at Sea EV 79,95	

DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/LV.=in Vorbereitung
 X= Bei Anzelschluß noch nicht vorrätig
 Inland ab 250,- DM Porto/ret/Vorkasse 5,50 DM
 Bei Nachnahme 9,-DM Porto zuzügl. 3,-DM Nachnahmegebühr
 Für nicht angenommene Ware berechnen wir 25,- DM Pauschal.
 Irrtümer vorbehalten

Pinball Fantasies

Party Land

Das Spiel mit der blankpolierten Silberkugel entwickelt sich auf dem PC mehr und mehr zum Renner. Nach Pinball Dreams, Silverball und Epic Pinball soll nun in den nächsten Wochen Pinball Fantasies erscheinen.

Da wir genau wissen, was dem größten Teil unserer Leser gefällt, haben wir uns sofort um eine spielbare Demoversion gekümmert und können sie auf der Coverdisk des Monats März präsentieren. "Partyland" nennt sich der Tisch, den sie fünf Minuten lang genau unter die Lupe nehmen können; danach müssen sie das Spiel noch einmal starten oder gar die Originalversion kaufen - sollte Ihnen das Spiel gefallen haben.

Installation

Kopieren Sie das File "PINFANT.EXE" in ein beliebiges Verzeichnis und rufen Sie es auf. Es entpackt sich nun selbständig. Anschließend rufen Sie das File "INSTALL.BAT" auf; danach werden Sie nach dem Laufwerk gefragt, auf dem Sie Pinball Fantasies installieren möchten. Im allgemeinen sollte Ihre Festplatte mit "C" benannt sein, sollte sie allerdings einen anderen Buchstaben tragen, so geben Sie bitte diesen ein. Es wird nun das Verzeichnis "FANT-DEMO" erstellt und die Soundkonfiguration wird aufgerufen. Hier stellen Sie nur noch Ihre Soundkarte (falls vorhanden) ein und schon können Sie Pinball Fantasies mit "PFDEMO" starten. Achten Sie bitte darauf, daß Sie mindestens 1 MB Speicher definiert haben; dies geschieht über den Befehl EMM386.EXE in Ihrer CONFIG.SYS; alles weitere können Sie in Ihrem Handbuch nachlesen.

Das Spiel

Gespielt wird mit folgenden Tasten:

Shift - Flipper bewegen

Cursor unten - Kugel abschießen

Space - am Tisch rütteln

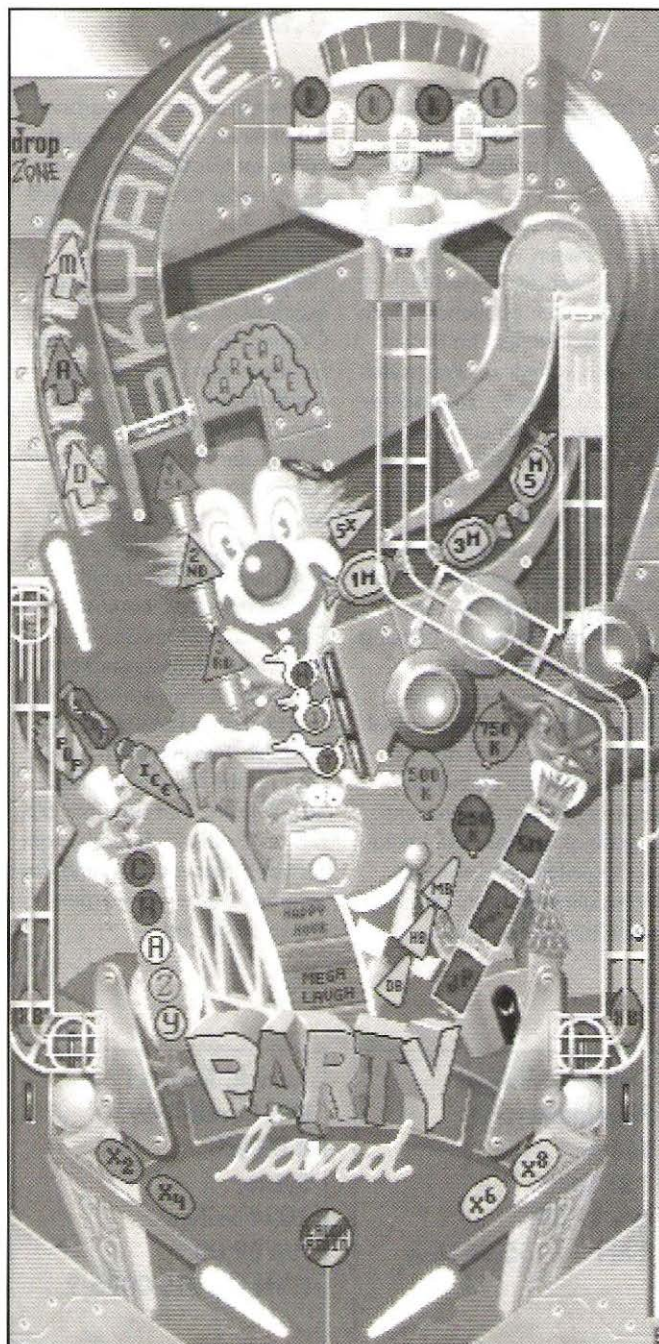
Viel Spaß wünscht die gesamte PC Games-Redaktion!

DOOM

Auf der Coverdisk befinden sich außerdem zwei Trainer zu DOOM. Der eine ist für die Vollversion und nennt sich "DOOM.COM" und der zweite heißt "DOMSHARE.COM" und ist für die Shareware-Version zuständig. Nachdem Sie das entsprechende Programm ins Verzeichnis Doomdata kopiert haben, rufen Sie es auf und geben den zu ändernden Spielstand an (z. B.: DOOMSAVE0.DSG). Jetzt können Sie einige Einstellungen vornehmen, die Ihnen das Weiterkommen erleichtern. Viel Spaß!

1=Blau Keycard
2=Gelbe Keycard
3=Rote Keycard
Wählen Sie 1,2, oder 3 !

(0) BLAUER CARD	(1) GELBE CARD	(2) ROTE CARD
(3) BLAUER SKULLKEY	(4) ORANGER SKULL.	(5) ROTES SKULLKEY
(6) UNSICHTBARKEIT	(7) SCHUTZKONG	(8) VOLLMANDE
(9) BRILLE UM IM DUNKELN ZU SEHEN		
WÄHLEN SIE DIE NUMMER (0-9) (ESC) UM DIE NORMALE ZU VERLASSEN !		



DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

- 1** (2) **Flight Simulator 5.0**
Microsoft/4. Monat
- 2** (7) **T.F.X.**
Ocean/2. Monat
- 3** (1) **Privateer**
Origin/4. Monat
- 4** (-) **Anstoß**
Ascon/NEU
- 5** (4) **Day Of The Tentacle**
LucasArts/6. Monat
- 6** (3) **Elite 2 - Frontier**
Gametek/3. Monat
- 7** (16) **Jurassic Park**
Ocean/2. Monat
- 8** (6) **Aces Over Europe**
Dynamix/2. Monat
- 9** (5) **X-Wing**
Broderbund/11. Monat
- 10** (7) **Syndicate**
Electronic Arts/7. Monat

CD-ROM

- 1** (1) **Rebel Assault** LucasArts/2. Monat
- 2** (3) **Maniac Mansion 2** LucasArts/6. Monat
- 3** (5) **Dune** Ascon/6. Monat
- 4** (2) **The 7th Guest** Virgin Games/9. Monat
- 5** (4) **Der Patrizier** Ascon/9. Monat
- 6** (7) **Battle Chess** Interplay/9. Monat
- 7** (8) **King's Quest 6** Sierra/9. Monat
- 8** (-) **Strike Commander** Origin/NEU
- 9** (9) **Dracula Unleashed** Mindscape/2. Monats
- 10** (-) **Man Enough** Interplay/NEU

Trainer gesucht!

Sind Sie selbst ein kleiner Hobby-Programmierer und daran interessiert, spielsüchtigen Mitstreitern unter die Arme zu greifen? Dann sind Sie bei uns genau an der richtigen Adresse, denn wir suchen Monat für Monat die heißesten Trainer, die wir dann zusammen mit den Spielen auf die Coverdisk packen können. Bestes Beispiel ist die Coverdisk dieser Ausgabe. Sollten Sie Interesse haben, dann schicken Sie uns doch Ihr kurzes Programm unter dem Kennwort "Secret Whisper". Bei Veröffentlichung winken satte DM 200.-

nur mit
**Original-
Aufkleber**

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 3/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Bitte
ausreichend
frankieren

MEILLER-COMCARD

— Reklamationen Computec Verlag —

Postfach 100 62

08223 Falkenstein

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 3/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.**

▼ KRITIK

Sehr geehrte PC-Games Redaktion,
Nachdem ich Eure Ausgabe 1/94 gelesen habe, muß ich jetzt doch mal meinem Ärger Luft machen über Eure selbstgerechten und überheblichen Reaktionen und Antworten zum Thema Raubkopien. Zu meiner Person ist zu sagen: Ich bin Juristin, z.Zt. Hausfrau, Mutter und begeisterte Computerspielerin. Ihr seid doch selbst kaum aus dem Alter heraus, in dem Ihr alle mit Sicherheit auch Raubkopien gemacht habt. Wollt Ihr denn etwa wirklich behaupten, daß keiner von Euch nicht gelegentlich mal ein Spielchen mit nach Hause nimmt und dort weiterzockt, obwohl es in der Redaktion noch auf der Festplatte ist? Oder besitzt nicht jeder von Euch das eine oder andere Sharewareprogramm, welches er vergessen hat, registrieren zu lassen? Aber wenn dann ein Teenie einen Leserbrief schreibt, dann bekommt Ihr plötzlich einen Heiligenschein und gebt überhebliche und/oder ironische Antworten, wie sie ein autoritärer Vater den Kindern wahrscheinlich nicht schlimmer - und darüber hinaus nutzloser - geben könnte. Übrigens ist das in allen Computerzeitschriften das gleiche; so, als ob Ihr von irgendjemandem dafür bezahlt würdet, daß Ihr den strengen Onkel spielt. Sonst rühmt Ihr Euch immer Eures flotten Schreibstils und versucht, Eure Leser mit dem vertraulichen "Du" kameradschaftlich anzusprechen, aber wenn es um Raubkopierer geht, werdet Ihr schlagartig päpstlicher als der Papst und seht nur noch schwarz und weiß. Wie muß das für einen 13jährigen klingen, wenn Ihr schreibt, er soll gefälligst lernen, auf ein Spiel zu verzichten (auch wenn das teilweise richtig ist), wenn Ihr selbst in Spielen baden könnt, niemals verzichten braucht und ein Spiel auch noch mit so anheizen Worten wie z.B.: "die ganze Redaktionsarbeit lahmgelegt" rühmt. Das klingt so

wie der Vater, der zu sagen pflegt: "Seid zufrieden mit dem, was man Euch vorsetzt, im Krieg gab es auch nichts zu essen", und sich dann selbst das größte Stück Fleisch abschneidet; oder wie die katholische Kirche, die den Ärmsten der Armen die Geburtenkontrolle verbietet. Wenn dann ein Leser einen Händler lobt, der ihm bei einem Mißgriff gelegentlich mal ein Spiel umtauscht (ich nehme an, der Händler tut das nur, wenn der Kunde vertrauenswürdig ist), dann verteuft Ihr diese meiner Meinung nach positive Geschäftspraxis ebenfalls. Was glaubt Ihr denn, was im Einzelhandel mit umgetauschter Ware gemacht wird (und man kann so ziemlich ALLES umtauschen)? Jedes Kleidungsstück, jeden Schuh kann man anprobieren (mit und ohne Fußpilz), jedes Buch kann man anlesen, CDs anhören, bevor man sie kauft. Sind diese Dinge dann etwa nicht gebraucht? Um sich ein Bild von einem Spiel zu machen, verweist Ihr immer auf Eure Zeitschrift/en. Wenn mich ein Spiel interessiert, lese ich immer alles, was ich dazu bekomme. Genauso viele Meinungen habe ich dann wie ich Testberichte gelesen habe. Die Palette der Bewertungen für ein einziges Spiel schwankt manchmal von 40% und 80% bis zum Spiel des Monats. Auf diese Weise bin ich schon einige Male schwer hereingefallen. Könnt Ihr mir aber sagen, wie sich da ein junger Laie durchfinden soll, wenn es selbst bei Euch Fachleuten oft an Objektivität hapert? Ich finde das Dilemma der Jugendlichen sehr verständlich. Obwohl ich mir finanziell immer alle Spiele leisten kann, ärgere ich mich über ein Fehlkauf den noch maßlos. Wie muß es da erst einem Teenager gehen, der sein Taschengeld mühsam gespart hat. Die Softwarehäuser werden bei Euch immer als die "armen Opfer" der Raubkopierer dargestellt. Eine Softwarefirma ist ein Unternehmen wie jedes andere - mit allen Nebenwirkungen. Ei-

ne Softwarefirma geht nicht nur wegen den bösen Raubkopierern pleite, sondern weil sie nichts taugt, nicht konkurrenzfähig ist oder die Produkte einfach schlecht sind. Eure Branche lebt zwar von den Softwarefirmen, aber man kann die Loyalität auch überreiben. Raubkopien sind zwar verboten und strafbar, aber Ihr habt (meiner Meinung nach) auch den höheren Auftrag, mit Verständnis, Sachlichkeit und Neutralität auf die Leserbriefe einzugehen, auch wenn Euch das Thema vielleicht längst zum Hals heraushängt. Zum Schluß sei mir noch eine Bemerkung gestattet und diese ist auch der Grund, warum ich anonym schreibe: in meinem ganzen Bekannten- und Freundeskreis, vom Arzt über Rechtsanwälte, Lehrer und Richter bis zu Schülern und Studenten, gibt es fast niemanden, der keine Raubkopie sein eigen nennt. Ich kenne viele, die das Finanzamt - und damit letztlich ihre Mitbürger - übers Ohr hauen oder sich mit Alkohol ans Steuer setzen und damit vorsätzlich Menschenleben gefährden. Alle diese Dinge gelten in unserer Gesellschaft als "Kavaliersdelikte" und im Vergleich dazu ist doch wohl eine gelegentliche Raubkopie die geringste Übeltat, wenn natürlich ebenso strafbar. Ich will damit keine Lanze für die Raubkopierer brechen, aber wie soll unsere Jugend lernen, wenn sie ständig schlechte Beispiele vor Augen hat und zudem von Euch nur Arroganz und Ironie zu hören bekommt? Ich finde, daß wir Erwachsenen als Eltern - und auch als Ansprechpartner - dies alles bedenken sollten, bevor wir uns als Richter aufschwingen, zumal wir das ganz beruhigt denen überlassen können, die es Kraft ihres Amtes tun müssen, auch wenn sie selbst zu Hause auf ihrem eigenen PC die Textverarbeitung kopiert haben.

Eine besorgte Mutter.

Ohne Ihnen zu nahe treten zu wollen, möchte ich Sie aber

dennoch darauf aufmerksam machen, daß Sie vieles mit dem Hammer der vereinfachten Darstellung so zurecht-klopfen, daß es in bereitgestellte Schubladen paßt. Wahrscheinlich ist das bei diesem Thema aber gar nicht anders möglich. Ein paar Ihrer Sätze sorgten zusätzlich noch für leichte Schaumbildung auf meinen Lippen. Kennen Sie unser Alter? Das sollte mich wundern. Und das Lamento über den Vater und den Papst ist zwar recht malerisch, hat aber nichts mit dem Thema zu tun. Auch sollten Sie etwa was genauer zulesen: Die Aussage über den umtauschenden Händler entstammt nicht unserer Tastatur (was auch explizit herausgestellt wurde), sondern waren die Worte des Herrn von Gravenreuth. Auch Ihr Beispiel von dem Softwarehaus, das nur pleite geht, weil es nichts taugt oder deren Produkte nicht konkurrenzfähig sind, hat mit dem wirklichen Leben nicht unbedingt etwas zu tun. Ein schönes Beispiel dürfte LucasArts sein, die sich weigern, weiterhin für den Amiga zu produzieren. In diesem Fall hat es nichts mit mangelhaften Produkten zu tun, sondern mit übergroßer Verbreitung - nicht Verkauf ihrer Spiele! Daß wir in Spielen baden können, würde ich nicht gerade sagen. Mangel an Spielen haben wir dennoch nicht - im Gegenteil. Etwas verwunderlich finde ich es jedoch, daß Sie uns das vorhalten. Jeder Beruf hat seine Nach- und auch Vorteile (der Bäcker, der seine Frühstücksbrötchen nicht bezahlen muß, der Mitarbeiter einer Videothek, der die neuesten Filme kostenlos sieht usw.). Ob es nun so ein großes Vergnügen ist, ständig mit Spielen bombardiert zu werden, sei auch einmal dahingestellt - es kann nämlich in echte, spaßarme Arbeit ausarten. Eine Verantwortung für die Erziehung des Nachwuchses lehnen wir aber entschieden ab. Zumal hier - offensichtlich auch nach Ihrer Ansicht - selbst die meisten Eltern partiell versagen. Wir

fühlen uns nicht verantwortlich dafür, wenn Jugendliche den Unterschied zwischen legal und illegal nur in Fragmenten wahrnehmen. Da liegt der Fehler (?) schon viel tiefer. Und wenn wir nicht zwischen mehr oder weniger illegal unterscheiden, hat das auch nichts mit Arroganz, geschweige denn Ironie zu tun. Mir ist eigentlich nie so ganz klar geworden, was Sie uns vorwerfen. Einen "höheren Auftrag" überlassen wir Institutionen, die ihren Unterhalt nicht durch den Verkauf von Zeitschriften bestreiten müssen. Sehr gut verstanden habe ich hingegen Ihre Schwierigkeiten, sich ein Bild von einer bestimmten Software machen zu können. Einen neutralen Bericht zu schreiben ist wirklich nahezu unmöglich und auch der persönliche Geschmack des zukünftigen Kunden kann von dem des Testers erheblich abweichen. Spielbare Demos sind eine gute Alternative, aber da gibt es noch sehr viel zu tun. Doch ob wir diejenigen sein müssen, die die Probleme lösen, steht auf einem anderen Blatt. Eigentlich sehen wir uns nur (?) als Zeitschrift, deren Aufgabe es ist, so gut wie möglich zu berichten. Falls Sie sich nun angegriffen fühlen, lag das durchaus nicht in meiner Absicht. Auch wenn ich dieses Thema inzwischen gerne durch ein anderes ersetzen würde, stehe ich Ihnen für einen weiteren Schriftwechsel gerne zur Verfügung - auch wenn sich unsere Meinungen des öfteren nicht decken. Aber das wäre auch langweilig, oder?

GEWALT

Hallo Rainer, vor etwas über einem Jahr habe ich mir einen PC zugelegt und zum gleichen Zeitpunkt verschiedene Computerzeitschriften gekauft, um vergleichen zu können. Als Ergebnis habe ich mir die PCG im Abo bestellt - für mich Beweis genug, daß Eure Zeitschrift die beste war... aber falls Du noch mehr wissen willst: Keine der

anderen wäre mir die Mühe eines Leserbriefs wert gewesen! Doch für Euch will ich ein paar Wünsche und Anregungen schreiben: Willst Du meinen Kommentar zu Raubkopien? Hat eigentlich schon einmal jemand den Vergleich zu Medikamenten gezogen? Natürlich ist es ein überspitztes Beispiel, aber: Bei der chemischen Industrie gibt es zig Nachahmer, die für ihre Kopien auch Geld verlangen dürfen! Und das ganze ist auch noch durch eine Festpreisregelung legalisiert worden, die den Entwicklungsaufwand nicht mehr berücksichtigt. Was würden die Softwarefirmen sagen, wenn ihnen der Preis auf 50 DM begrenzt würde, damit auch Schüler sich die Spiele legal zulegen können? Kann man ein Spiel überhaupt noch würdigen, wenn man bereits hunderte ähnliche gesehen hat? In diesem Sinne auch ein Gruß an Andy aus 1/94: Zwar hat ein Schüler mehr Zeit als jemand, der sein Geld selbst verdienen muß; aber um regelmäßig zwei Spiele im Monat von Anfang bis Ende durchzuspielen, muß man doch fast ein Genie sein, oder? Oder bieten die Spiele, die ich NICHT habe, nur so wenig Vergnügen? Dann würde ich erst recht nicht mehr als zwei im Monat kaufen. Und last but not least auch noch meine Meinung zum Thema Gewalt: Bei Computerspielen weiß jedes Kind (sowie Jugendlicher und Erwachsener), daß es sich nur um

programmierte Figuren handelt. Im Fernsehen und Videos aber wird die Gewalt an echten Menschen vorgeführt - wenn ich da nur an Szenen aus der WWF denke, bei denen die Kids Begeisterungsschreie ausstoßen, wenn einer sein ganzes Gewicht auf das Gesicht des Gegners wirft! Wer die Gewalt dabei nicht lernt, lernt sie in Computerspielen erst recht nicht! Uff! Jetzt ist er doch ganz schön lang geworden, dieser (mein allererster) Leserbrief. Aber wie schon eingangs erwähnt - Eure Zeitschrift ist mir diese Mühe (Vergnügen) wert.

In diesem Sinne:
Ursula Biermann

Vielen Dank für die Blumen. Leider mußte Dein Brief etwas gekürzt werden. Deine Vorschläge klangen jedoch sehr vernünftig und werden bei der nächsten Redaktionskonferenz zur Sprache kommen. Ich denke nicht, daß ein überzeugter Kopierer Spiele kauft, so lange sie teurer sind als die Leerdisketten. Da mache ich mir keine Hoffnungen mehr. "Eine besorgte Mutter" hat die Ursachen wahrscheinlich genau richtig erkannt. Aus vielen Gesprächen konnte ich entnehmen, daß diese Zeitgenossen nur einen Teil ihrer Spiele wirklich intensiv nutzen. Der Rest wandert aus Geltungssucht oder einen verqueren Sammeltrieb auf die Platte. Preiswerte Sonderangebote werden genauso kopiert wie teure Vollpreisspiele. Dafür Verständnis aufzubringen.

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter

allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: _____
2. Heftlayout: _____
3. Textqualität: _____
4. Themenangabe: _____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

gen ist eine Übung, die ich wohl nie so ganz beherrschen werde.

Zum Thema Gewalt kann ich mich eigentlich nur Deiner Meinung anschließen. Die "Verniedlichung" von Gewalt finde ich wesentlich gefährlicher als deren Darstellung in Spielen. Da meine psychologische Ausbildung gegen Null tendiert, würde ich mich hier gerne vor weiteren Ausführungen drücken.

▼ VATERSORGEN

Lieber Rainer, ganz kurz zu meiner Person: ich bin 30 Jahre alt, verheiratet und habe einen Sohn. Vor einigen Monaten habe ich mir einen langgehegten Wunschtraum erfüllt, für den ich einige Jahre (!!) gespart habe: Eine 486er D0Se. Es blieb natürlich nicht aus, daß ich auch die Freuden des Spielens kennenlernte. Ergo mußte ich mir auch einige Spiele kaufen. Und damit bin ich auch schon am Punkt: Seit drei Monaten kaufe ich die PC Games und verfolge die Leserbriefe, die sich primär um das eine drehen: Raubkopien. Dieses Thema veranlaßte mich auch, meinen ersten Leserbrief zu schreiben. Ich muß mich wirklich über die Einstellung mancher Kids und auch Erwachsener wundern. Was braucht ein Dreizehnjähriger (Heft 1/94) für 200 DM Spiele im Monat? Das kann ich mir auch nicht leisten. Liegen die Wertvorstellungen mancher Zeitgenossen schon so am Boden? Ich kann mir doch etwas nicht unrechtmäßig aneignen, nur weil ich es mir nicht leisten kann, oder "keinen Bock mehr habe" zu sparen! Da reißen sich Programmierer den A... auf, um ein gutes Spiel auf die Beine zu stellen und was passiert? Kaum ist es auf dem Markt, wird es kopiert auf Teufel komm raus. Wer so handelt, entzieht diesen Leuten die Existenzgrundlage und ist meiner Meinung nach ein charakter- und moralloser Lump. Sorry. Ich glaube, daß ich mir noch weitere, endlose Argumente ersparen kann,

denn diese Frage ist nicht eine Sache von Begründungen, sondern des Anstandes - Punkt!

Viele Grüße und bleib so wie Du bist!
Frank A.

Verstehen zu wollen habe ich mir in dieser Angelegenheit längst abgewöhnt. Wie die "besorgte Mutter" schon angesprochen hat, liegt es daran, daß Ehrlichkeit eine Eigenschaft ist, die nicht mehr "in" ist. Was von illegalen Handlungen abhält, sind nur noch Risiko und Angst vor Bestrafung. Gerade bei Raubkopien tendiert das Risiko, erwünscht (und bestraft) zu werden, gegen Null. Was natürlich die letzten - eventuell noch vorhandenen - Hemmungen abbaut. Was danach kommt, ist nur noch das Zurechtbasteln von fadenscheinigen Argumenten.

▼ THEMAWECHSEL

Sehr geehrter Leserbriefonkel, nun langt's aber wirklich! Wer jetzt noch nicht in seinen Schädel bekommen hat, daß Raubkopien uns allen schaden, der begreift das nie mehr. Es grenzt an Naivität zu glauben, man könnte daran mit Diskussionen etwas ändern. Und Schluß! Zu einem neuen Thema will ich hiermit aufrufen: Egal was, nur etwas anderes. Frauen und Computer - zwei Welten treffen aufeinander (Gruß an Frau Mauröder) ... Boykott der Computerzeitschriften wegen Regenwald, Ozonloch oder so etwas ... Warum spinnt mein CD-ROM (wo ist denn übrigens die Helpline geblieben?) ... Stimmt es, daß man vom Küssen schwanger wird (was heißt falsche Zeitung?) ... Egal was - nur etwas Anderes!

Philip Fraßbrainer

Obwohl Du mit dem ersten Vorschlag für ein neues Thema Ärger bekommen wirst (man hat schon nach Deiner Adresse gefragt, die ich aller-

dings verschwiegen habe. Es lebe die Solidarität unter Männern), kann ich mich Deiner Meinung eigentlich nur anschließen. Aber was soll ich tun? Seit etwas mehr als drei Monaten erreichen mich nahezu nur Leserbriefe, die sich um Raubkopien drehen. Als ich das alte Thema aufgegriffen habe, hatte ich keine Ahnung, welche Wellen es noch schlagen würde. Nicht, daß ich etwas dagegen hätte - ich wäre der Letzte, der nicht bereit wäre, dem Leser zu geben, was der Leser möchte - aber auf Dauer fürchte ich dennoch, daß es etwas langweilig werden könnte. Es muß doch noch andere Themen geben, die Euch interessieren! Ich fände es schon etwas merkwürdig, an dieser Stelle jahrelang über Raubkopien zu diskutieren. Damit Ihr auch motiviert werdet, Euch etwas Neues einfallen zu lassen, stiftete ich fünf Spiele (natürlich für den PC) für das Aufgreifen eines beflügelnden Themas. Ich möchte wirklich niemandem das Wort (oder schlimmeres) abschneiden - natürlich kann man immer noch zu diesem Thema seine Meinung äußern, aber so langsam artet es in Wiederholungen aus, und das würde ich doch gern dem Fernsehen überlassen.

▼ UND SCHLUSS....

Hallo Rainer! Eigentlich war dieser Brief auch nicht geplant. Dank der andauernden Diskussion über Raubkopierer möchte ich nun doch mal meinen Senf dazu geben. Klar - Kopieren ist strafbar. Aber Kassetten und Videofilme kopiert ja auch jeder! Filme, die im Fernsehen kommen, nimmt sich jeder auf, und ein tolles Gedicht aus einem Gedichtband wird in der Bücherei fotokopiert. Ist das denn nicht strafbar? Und warum regt sich da niemand auf? In Musikzeitschriften kommt es auch nicht zu solch einer Aufregung wegen der Kopiererei! Aber bei Computerspielen regt sich jeder auf! Und die Ausrede mit der langen Produktions-

zeit und dem hohen Preis bei Spielen zieht auch nicht! Für ein gutes Buch kann man durchaus 50 DM hinblättern und der Schriftsteller schüttelt sich die Seiten auch nicht aus dem Ärmel. Gleiches bei CDs. Da dauert es auch einige Zeit, bis die Sache unter Dach und Fach ist. Und billiger sind sie auch nur deshalb, weil die Hersteller mit größeren Auflagen rechnen und sich der Preis gewaltig senkt. Ich habe hier versucht, Argumente neutral wiederzugeben, ohne mich dabei auf eine Seite zu stellen.

Viele Grüße:
Thomas Kruse

Das ist jetzt so, wie Äpfel mit Birnen zu vergleichen. Wenn eine CD auf Kassette aufgenommen oder ein Video kopiert wird, werden nicht die Posaunen des Untergangs geblasen, solange dies im stillen Kämmerlein geschieht. Für Leerkassetten bezahlt man eh eine Art "Gema", die in einen großen Topf wandert. Zudem können CDs und Videos auch nicht verlustfrei kopiert werden - das Original wird immer einen besseren Klang bzw. Bild haben. Wer Wert auf Qualität legt, wird sich das Original kaufen. Leider können Disketten verlustfrei kopiert werden, und wenn man auf ein Handbuch verzichtet kann, entstehen keine Nachteile. Gema auf Disketten ist nicht machbar (ich würde mich schön bedanken, für mein -legales - Backup Gema zahlen zu müssen!). Also müßte es Disketten mit und ohne Gema geben. Ziemlich sicher würden sich die "Gemalosen" wesentlich besser verkaufen - die Gründe dürften auch einleuchten. Aber das hatte ich ja schon einmal. Wenn man es genau nimmt, hatten wir das alles schon einmal. Da nun offensichtlich der Punkt der endlosen Wiederholungen in greifbare Nähe rückt, sollten wir mit einem neuen Thema wirklich ernst machen.

Das sollte doch wirklich zu machen sein. Oder? Warum höre ich keine Antwort? Liest mir noch jemand zu??

SimCity 2000

Stadt-liche Ersc

Sag zum Abschied leise Servus! SimCity, eines der genialsten Computer-Spiele aller Zeiten, wurde gründlich entrümpelt, komplett renoviert und präsentiert sich heute im strahlend neuen Outfit mit SuperVGA-Grafik und Soundkarten-Unterstützung. SimCity 2000 könnte ähnlichen Kultstatus erlangen wie sein legendärer Vorgänger.

Bevor sich die Designer mit der Neuauflage des ersten Maxis-Programms beschäftigten, kostete man den Ruhm von SimCity noch weidlich aus. Analog zum Microsoft Flugsimulator veröffentlichte man zahlreiche Szenario-Disketten sowie einen Terrain-Editor, mit dem sich die skurrilsten Landschaften entwerfen ließen. Zuletzt "verscherbelte" man das Spiel gar in einer Compilation mit Populous. Doch auch aus anderen Lagern ertönte der Wunsch nach einer Umsetzung: Flugs wurden Konvertierungen für MS-Windows und diverse Konsolen auf den Markt geworfen, die von den zahlreichen An-

hängern des kurzweiligen Städte-Baukastens dankbar angenommen wurden. Inzwischen dehnte man die ebenso originelle wie simple Grundidee auch auf Ameisen (SimAnt), die Erde (SimEarth) und auf ländliche Gefilde (SimFarm) aus. Mit SimLife durften Sie sich sogar als Manipulierer von Genen betätigen. Auch andere Softwarehersteller haben sich immer wieder an einer Nachahmung versucht, scheiterten aber letztlich kläglich, da der Geniestreich der Maxis-Truppe beinahe perfekt ist. Aber eben nur beinahe, vor allem, da man mit EGA-Grafik und "Internal Speaker"-Geiepse heute keinen Besitzer

eines High-End-PCs mehr ködern kann.

Ansichtssache

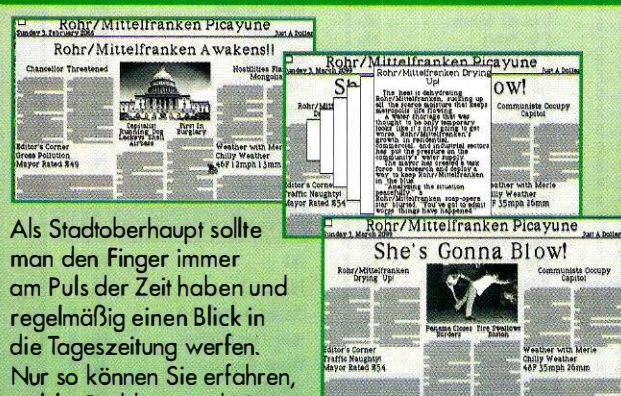
Bei SimCity 2000 blieb kein Stein von SimCity mehr auf dem anderen. Erfahrene Bauherren, die mit dem Spiele-Oldie eine Metropole nach der anderen aus dem Boden gestampft haben, müssen sich zunächst etwas genauer mit den neu hinzugekommenen Icons in der Symbolleiste vertraut machen. Wer einfach ein Kraftwerk in die Gegend setzt und anschließend einige Reihenhäuser danebenbaut, wird die bittere Erfahrung machen, daß sich kein einziger "Sim" (so die Bezeichnung der Einwohner) in seiner Mini-Siedlung blicken läßt. Während vorher die Häuschen wie die Pilze aus dem Boden schossen, müssen Sie Ihre Anlage diesmal viel vorausschauender planen. Allein schon deshalb, weil die bisherige Vogelperspektive

einer sogenannten isometrischen Ansicht gewichen ist, d. h. Sie blicken von schräg oben auf die 3D-Darstellung Ihres Städtchens. Statt mit flachem Gelände werden Sie nun mit Bergen und Tälern konfrontiert, die zu Beginn noch sehr tristesse aussehend. Außer einigen Fließchen und Seen gibt sich die Gegend äußerst karg. Es leuchtet ein, daß die stark zerklüfteten Gebirgszüge wesentlich schwieriger zu bebauen sind als Ebenen; insbesondere für Großvorhaben wie Flughäfen ergeben sich oft Platzprobleme.

Und die Erde ist doch eine Scheibe ...

Bevor Sie starten, dürfen Sie sich zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden und vier Epochen (1900, 1950, 2000, 2050) entscheiden. Natürlich gibt es auch diesmal die gewohnten Szenarien, bei

No News are Good News



Als Stadtoberhaupt sollte man den Finger immer am Puls der Zeit haben und regelmäßig einen Blick in die Tageszeitung werfen. Nur so können Sie erfahren, welche Probleme und Nöte den Bürgern auf den Nägeln brennen und rechtzeitig Gegenmaßnahmen ergreifen. Auch SimCity 2000 bietet eine Funktion, die Ihnen entweder automatisch oder auf Knopfdruck die aktuellen Schlagzeilen der lokalen Presse liefert. Auf Wunsch werden sogar noch detaillierte Hintergrundinformationen eingeblendet, die vor allem für den Einsteiger eine nützliche Hilfe darstellen. So erfahren Sie beispielsweise, daß es der Bevölkerung ganz und gar nicht gefällt, wenn in unmittelbarer Nähe das Staatsgefängnis oder ein Großflughafen gebaut wird.



Bei Großfeuern können Feuerwehr und Polizei-Kommandos zum Geschehen dirigiert werden.

heining

denen eine bestimmte Aufgabe (Rezession, Überschwemmungen, usw.) gelöst werden muß, sowie fertige Städte, die Sie nach Lust und Laune verändern können. Per Zufallsgenerator wird eine Landschaft konstruiert, die sich in drei Zoomstufen darstellen läßt. Während die Totale einen guten Überblick über die gesamte Region gibt, lassen sich mit der Detailansicht selbst winzigste Zwischenräume einsehen. Da mancher Schlupfwinkel durch Hochhäuser verbaut ist und sich so Ihren Blicken verschließt, läßt sich das Areal in 90°-Schritten drehen. Ein Druck auf die Iconleiste genügt und die SimCity 2000-"Scheibe" offenbart einen Einblick in

die Unterwelt. Damit ist es z. B. sehr einfach, die dringend benötigten Wasserleitungen zu verlegen, um auch den entlegendsten Vorort mit Leitungswasser zu versorgen. Auch wenn die Bürger nach einer U-Bahn verlangen, verlegen Sie die Schächte und Röhren in Sekundenschnelle unter Fabrikanlagen und Vergnügungsparks hinweg.

Abwechslung ist Trumpf

Zu SimCity-Zeiten war man mit der verhältnismäßig kleinen Auswahl an Gebäuden mehr als zufrieden, da sich damit unzählige Variationen zusammenbasteln ließen. SimCity



2000 bietet Ihnen diesmal ein wesentlich größeres Sortiment. Zwar existieren noch die Grundtypen Residentials (Wohnungen), Commercials (Geschäfts- und Bürohäuser) und Industrials (Industrie-Ansiedlungen), allerdings wurde das Entstehen der einzelnen Komplexe wesentlich attraktiver in Szene gesetzt. Zudem wird zwischen einer "Light"- und einer "Dense"-Fassung unterschieden; damit

wird es möglich, in einem Gebiet Wolkenkratzer zu errichten, während man an lauschigen Seen sündhaft teure Villenvororte entstehen läßt. Manchmal ertappt man sich sogar dabei, daß man ganz ergriffen eine Baustelle beobachtet (Kräne werden aufgestellt, ein Stockwerk wird nach dem anderen hochgezogen; usw.), während die Bewohner

Am Anfang war das Licht

Der Terrain-Editor, den Sie bislang noch zusätzlich erwerben mußten, wurde nun direkt in das Programm integriert. Damit können Sie problemlos Ihre ganz persönliche Baustelle schaffen, indem Sie Senken und Anhöhen per Mausclick kreieren. Sie wählen einfach das entsprechende Symbol und klicken auf die Stelle, an der Sie beispielsweise einen Flußlauf oder einen Wasserfall wünschen. Auch die Vegetation und selbst das Klima können Sie beliebig verändern. Diese "göttlichen" Eingriffe erinnern stark an Populous, bei dem das Landschaftsdesign auf ähnliche Art und Weise bewerkstelligt wird.



Spiele – Erotik – Multimedia

Wir führen über **400 CD-ROM** Titel und die meisten Spiele - Hits auf 3,5" Disketten!

CD-ROM

Rebel Assault (Star Wars) Die Sensation!	109,00 DM
Indiana Jones 4 + 1000 SW-Spiele	89,00 DM
Blue Force	109,00 DM
Kings Quest VI	79,00 DM
Jones on the fast Lane	59,00 DM
Wing Commander 2 Deluxe Edition	89,00 DM
Dracula Unleashed	119,00 DM
Visual Hot Girls (Erotik ab 18 J.)	49,00 DM
Goblins 2	99,00 DM
PD-ROM 2 (Shareware)	19,00 DM
Romware Animation	9,00 DM

Spezial-Paket

1 x CD-ROM Führer 93
1 x CD-ROM Archiv I
1 x PC-ROM 2
incl. Farbkatalog,
Gratispreisliste und die
aktuelle Info-Zeitung
ROM-Report

nur 29,00 DM

CD-ROM Führer 93, 160 Seitenstarkes Taschenbuch mit ausführlichen Infos und Abbildungen zu über 200 CD-ROM Titeln! Oder das CD-ROM Archiv auf CD, mit Screenshots, Demos und Infos zu über 400 CD-ROM Titeln.

Je 9,90 DM

3,5" Disketten

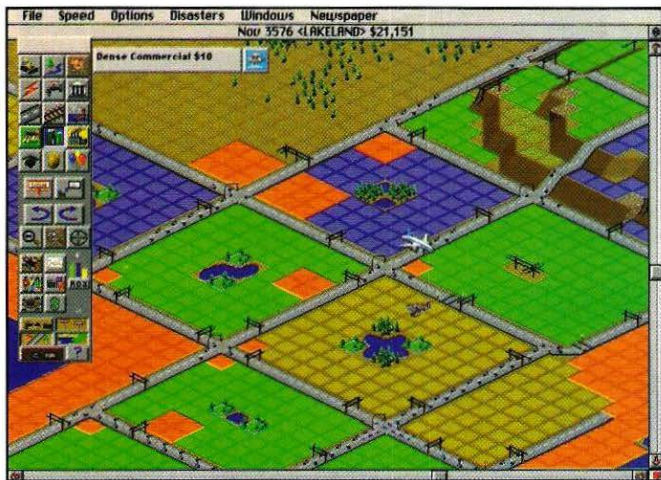
Comanche	DA 89,00 DM	Strike Commander	DA 89,00 DM
X-Wing	DA 89,00 DM	Der Schatz im Silbers.	DA 89,00 DM
Monkey Island 2	DV 89,00 DM	Dracula Unleashed	DA 89,00 DM
Indiana Jones 4	DV 89,00 DM	Dark Sun	E 79,00 DM
Privateer	DA 89,00 DM	Bazooka Sue	DV 89,00 DM
Sam & Max	DV 89,00 DM	I and of Lore	DV 79,00 DM
Might & Magic	DV 89,00 DM	Prince of Persia 2	DA 79,00 DM
Lemmings 2	DA 89,00 DM	Anstoß	DV 89,00 DM
Syndicate	DA 89,00 DM	Blue Force	DV 89,00 DM
Tornado	DA 89,00 DM		

Versand per NN zzgl. 9,- DM oder
Vorkasse Bar/Scheck zzgl. 6,- DM

Bestellannahme Tel. 06 21/62 69 54

**Gratispreisliste
anfordern!**

REIS ELEKTRONIK VERSAND
Bahnhofstraße 12 • 67059 Ludwigshafen
BTX: * Reis# Tel.: 06 21 / 62 69 54
Fax: 06 21 / 62 70 80



anderer Stadtteile bereits wegen zu hoher Steuern die Flucht ergreifen. Und natürlich sind die Sims auch viel anspruchsvoller geworden - heutzutage tut es das gute alte Football-Stadion nicht mehr. Die Bewohner fordern lautstark Museen, Tiergärten, Schulen, Fußball-Arenen, Universitäten und vieles mehr, um sich weiterzubilden und die Freizeit sinnvoll zu gestalten. Selbst die Krankenhäuser, die bislang noch automatisch gebaut wurden, müssen Sie nun auf das Stadtgebiet verteilen. Nur die Kirchen für das Seelenheil Ihrer Gemeinde erscheinen noch ohne Ihr Zutun auf der Landkarte.

Ein Meilenstein!

Während andere Software-Hersteller die Kunden mit leeren Versprechungen abspesen, was SuperVGA-Grafik angeht, können Sie bei Maxis die Zukunft schon heute käuflich erwerben. Es scheint so, als wäre der VESA-Standard speziell für

dieses Spiel aus der Taufe gehoben worden: Die in ihrer Detailtreue kaum noch zu überbietende Winz-Grafik läßt einem förmlich die Augen übergehen - ständig gibt es etwas Neues zu entdecken! Wie bei allen neuen Maxis-Produktionen läßt sich auch die stark an die Macintosh-Version erinnernde Benutzeroberfläche nach Wunsch einrichten. Alle Fenster können in beliebiger Größe auf dem Bildschirm verteilt werden, so daß Sie wichtige Statistiken und Symbolleisten immer im Blickfeld haben. Die Steuerung erfolgt nach wie vor per Maus und wurde genauso brillant gelöst wie beim Vorgänger. Stark verbessert präsentiert sich auch der Sound: Digitalisierte Effekte wie das Klatschen der Bevölkerung bei Steuersenkungen oder das Heulen der Polizeisirene schaffen eine tolle Atmosphäre. Die Begleitmusik an sich bietet hingegen keine revolutionären Neuheiten, ist aber immerhin so geschickt arrangiert, daß sie den Bauherren bei



Wenn Sie ein Sportstadion errichten möchten, wählen Sie zunächst den gewünschten Standort, entscheiden sich dann für eine Sportart (z. B. Cricket oder Fußball) und geben Ihrem Team einen Namen. Ab der nächsten Saison dürfen die Fans dann in die neverschaffene Arena strömen.



seinen waghalsigen Vorhaben nicht stört. Das Fazit stellt nach diesen Ausführungen wohl keine Überraschung mehr dar: SimCity 2000 ist ein Prachtstück! Alles, aber auch wirklich alles, was den Vorgänger so interessant machte, finden Sie hier wieder. Weder die Katastrophen (Mon-

ster, Erdbeben, Flutwelle, usw.) noch kleinste Details wie der Verkehrshubschrauber aus SimCity fehlen bei der Fortsetzung. Zwar ist SimCity 2000 im Endeffekt nichts weiter als ein generalüberholtes SimCity - allerdings ein verdammt gutes!

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM 640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
4 MB RAM erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Maxis

RANKING

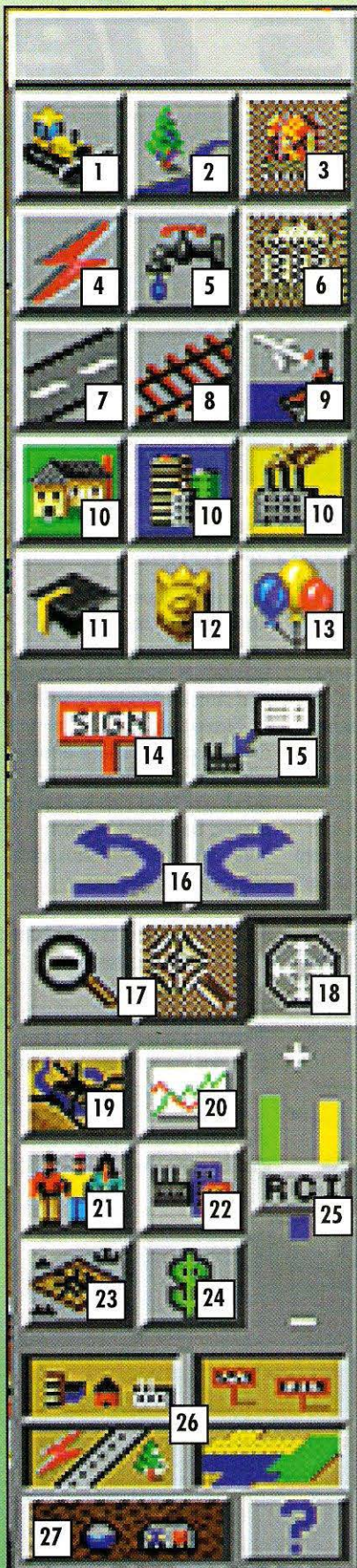
Simulation			
95%	65%	85%	93%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
Spieleranzahl 1			
Handbuch englisch			
Spiel englisch			
Kopierschutz keiner			

Statement

Liebe Programmierer von Maxis, das hättet Ihr nicht tun dürfen! Ich rauche nicht, ich trinke nicht, ich verachte sämtliche Süßigkeiten - aber SimCity führte bei mir zu regelrechten Suchterscheinungen. Weder Tetris, Monkey Island noch Windows-Solitaire haben mich länger vor den PC gebannt wie dieses exquisite Programm. Es ist das einzige Spiel, das meine diversen Systemwechsel vom XT mit Hercules-Karte bis zum 486-DX/2 mit SuperVGA-Grafik überlebt hat. Seit kurzem residiert jedoch ein neuer Bürgermeister auf meiner Festplatte: SimCity 2000. Zwar bietet der Nachfolger nicht den genial-simplen Charme des ursprünglichen Programms (Lemmings 2 läßt grüßen), aber die unzähligen Verbesserungen im Detail, verbunden mit einem höllischen Motivationsfaktor sowie einer tadellosen Aufmachung, machen es zu einem absoluten Muß-Kauf. Wer jemals dem SimCity-Fieber erlegen ist, sollte unbedingt zugreifen. Wir garantieren Ihnen wochen- und monatelange beste Unterhaltung, da die schier unendliche Fülle an Optionen auch nach längerer Zeit noch nicht ausgereizt erscheint. Meine persönliche Wahl steht zumindest jetzt schon fest: SimCity 2000 for President!



Icon-Mania



- 1 Bulldozer**
Entfernen von Gebäuden sowie nachträgliche Veränderungen an der Geländeform.
- 2 Landschaftstypen**
Zusätzliche Bäume und Wälder pflanzen sowie Errichtung von Flüssen und Seen.
- 3 Katastrophalarm**
Feuerwehr und Polizei können zum Einsatzort geschickt werden.
- 4 Elektrizität**
Kraftwerke und Stromleitungen
- 5 Wasserversorgung**
Wasserleitungen, -pumpen, -türme sowie Kläranlagen und Entsalzungs-Betriebe (für Meerwasser).
- 6 Regierung**
Ab 2.000 Einwohnern dürfen Sie in ein Bürgermeisterhaus einziehen, ab 10.000 gibt es ein eigenes Rathaus und ab 50.000 werden Sie sogar mit einer Statue geehrt.
- 7 Verkehr - Straße**
Straßen, Highways, Tunnels, Brücken, Autobahnauffahrten, Bus-Depots.
- 8 Verkehr - Schiene**
Schnellzüge, Straßenbahnen und U-Bahnen.
- 9 Verkehr - Luft und Wasser**
Ab einer Einwohnerzahl von etwa 10.000 Sims sollten Sie einen Seehafen errichten, ab 15.000 wird der Ruf nach einem Flughafen laut.
- 10 Gebäude**
Appartements, Hochhäuser, Geschäftshäuser, Büros, Industrieanlagen aller Art.
- 11 Bildung und Erziehung**
Schule, College, Bibliothek, Museum.
- 12 Sicherheit und medizinische Versorgung**
Polizeistation, Feuerwehr, Krankenhaus, Gefängnis.
- 13 Freizeit**
Parkanlagen, Vergnügungsparks, Zoos, Stadien, Binnenhäfen.
- 14 Signs**
Optional können Sie Vororten oder bestimmten Zonen einen Namen verpassen.
- 15 Information**
Jedes Planquadrat Ihrer Stadt kann angewählt werden, worauf detaillierte Informationen beispielsweise zur dortigen Verkehrsdichte und Kriminalität erscheinen.

- 16 Rotation**
Die SimCity-2000-Welt läßt sich in 90°-Schritten in beide Richtungen drehen.
- 17 Zoom Out/Zoom In**
Ihre Stadt können Sie in drei Detailstufen einsehen.
- 18 Zentrierfunktion**
Mit diesem Symbol definieren Sie den Mittelpunkt des gewünschten Bildausschnitts.
- 19 Landkarte**
Eine Mini-Übersicht der Stadt wird eingeblendet.
- 20 Grafiken**
Zu nahezu allen Bereichen (Bildung, Nachwuchs, etc.) wird ein aussagekräftiges Liniendiagramm angezeigt.
- 21 Bevölkerung**
Wie viele Personen sind in letzter Zeit in Ihre Stadt gezogen? Hier erfahren Sie es.
- 22 Handel und Gewerbe**
Säuberlich aufgeschlüsselt nach Branchen (Medien, Elektronik, etc.) werden die Schwerpunkte der heimischen Geschäftswelt aufgezeigt.
- 23 Nachbarn**
Der Wert Ihrer Stadt wird mit den unmittelbar anliegenden Nachbar-Gemeinden verglichen.
- 24 Budget**
Steuererhöhungen/-senkungen und die Zuweisung der öffentlichen Gelder für Gesundheit, Bildung, usw. werden in dieser Dialogbox getätigt.
- 25 Zone Demand**
Anhand einer Balkengrafik sehen Sie, bei welchem Gebäudetyp Handlungsbedarf (z. B. mehr Wohnungen, weniger Büros) besteht.
- 26 Ausblendung von Details**
Um die Infrastruktur Ihrer Metropole besser beurteilen zu können, lassen sich Gebäude, Straßen, usw. nach Belieben ausblenden. Die jeweiligen Wohn- und Geschäftsviertel werden dann mit farbigen Flächen gekennzeichnet.
- 27 Unterwelt**
Zur Verlegung von Wasserleitungen und zum Bau von U-Bahnen wird die Oberfläche als Querschnitt dargestellt. Anschließend können per Mausclick Röhren aller Art verlegt werden.

Quest for Glory 4 - Shadows of Darkness

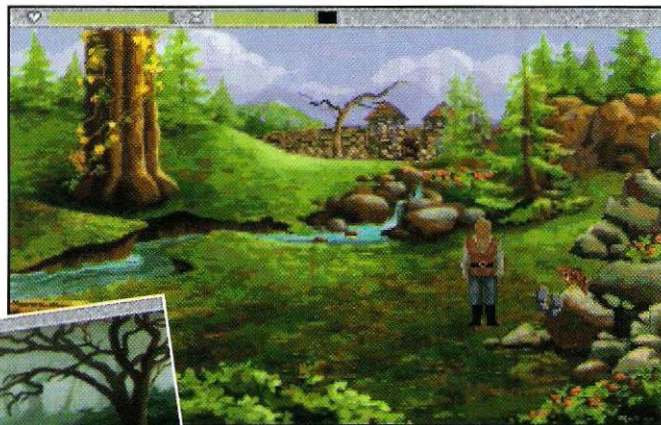
Geh mir aus der

Im vierten Teil der Quest for Glory-Serie, der den Titel Shadows of Darkness trägt, verschlägt es unseren Helden nach Mordavia. In allerbesten Horrorfilmtradition gilt es, Holzpflöcke und Knoblauch stets griffbereit, die Wesen der Finsternis zu bekämpfen.

Es gab Zeiten, in denen jeder, der lediglich zwei oder drei Zaubersprüche kannte und ein Schwert im Gürtel trug, sich einfach mit dem Titel Held schmücken durfte. Kurz mal eine Prinzessin gerettet, ein bis zwei Drachen dahingemetzelt und schon konnte man sich ein faules Leben in irgendeinem Schloß machen und sich jeden Mittag von der Bevölkerung bewundern lassen. Solche Möchtegernhelden werden in Mordavia nicht gebraucht. Wer sich hier durchsetzen will, muß entweder aus dem Holz geschnitzt sein, aus dem man echte Helden macht, oder wissen, wo der Strategieknopf ist - damit der Computer sich mit den Monstern herumschlagen kann. Wer Sier-



Das Quest for Glory-Serie kennt, weiß, daß es sich hierbei um ein Abenteuerspiel mit Rollenspielelementen handelt. Der Spieler kann entweder einen völlig neuen Helden kreieren, wobei er zwischen den Charakterklassen Fighter, Thief oder Magic User wählen darf, oder aber einen schlachtenerprobten



Idyllische Landschaften hat auch der vierte Teil von Quest for Glory zu bieten.

Haudegen aus Teil 1, 2 oder 3 importieren. Abhängig von der Charakterauswahl stehen verschiedene Lösungswege offen. Der Fighter z. B. haut dem Monster einfach eine rein, der Dieb schleicht sich geschickt an ihm vorbei und der Magic User sagt ihm, via Zauberspruch, wo der Bartel den Most holt. Auch im vierten Teil hat sich an dieser bewährten Grundidee dankenswerterweise nichts

geändert. Eine will-

kommene Neuerung besteht darin, daß arcade-gehandicapte Gamers nun die Möglichkeit haben, zwischen Strategie- und Arcade-Modus zu wählen. Im Strategiemodus übernimmt der Computer äußerst effektiv alle Kampfhandlungen, wodurch der Held sich in Ruhe der Lösung der Rätsel widmen kann. Im Arcade-Modus läuft alles wie gehabt.

Nächste Station: Mordavia

Zu seiner großen Überraschung findet sich unser Held zu Beginn des vierten Teils in einer ebenso feuchten wie dunklen Höhle wieder. Dies trifft sich allerdings gut, da Mordavia seit geraumer Zeit von der



Sonne

Außenwelt abgeschnitten und dies somit der einzige Weg in diesen einst blühenden Ort ist. Heute ist Mordavia jedoch alles andere als blühend. Kinder und Ehepartner verschwinden spurlos, wilde Zigeunerbanden machen die Gegend unsicher und der Gemischtwarenladen hat schon wieder keinen Knoblauch mehr.

Seit Jahren haben die Bewohner keinen Fremden mehr gesehen und Mißtrauen und Aberglaube sind vorherrschend. Kein Zweifel: Hier wird ein Held gebraucht!

Altgediente Veteranen lassen es erst einmal langsam angehen. Zunächst besorgen wir uns ein-

mal eine Unterkunft mit Halbpension, werden in der lokalen Abenteurgilde vorgestellt und

wohnen, denen man auf den Zahn fühlen kann. Im Notfall kann man sich zur Informationsbeschaffung immer noch an den ortsansässigen verrückten Professor oder den lokalen Dorftrottel wenden. Es dauert daher auch nicht lange, bis wir uns ein Bild von der Situation machen können.

Kleine Taten - große Wirkung

Echte Helden wissen, daß kleine Heldentaten große Wirkung

haben können.

Und kleine Heldentaten gibt es in *Shadows of Darkness* genug zu vollbringen. Da ist die Inhaberin des Gemischtwarenladens, die ihren verschollenen Mann sucht. Die Wirtsleute, deren kleine Tochter auf mysteriöse Weise eines Nachts verschwand. Der unschuldige Zigeuner, den die aufgebracht-



Die Personen

Mit den folgenden Herrschaften schließen Sie in *Shadows of Darkness* Bekanntschaft:



Ad Avis

Unser alter Feind ist dieser Tage als Vampir zugange.



Dr. Cranium

Bescheuert aber hilfsbereit. Mixt affenstarke Heiltränke.



Katrina

Mysteriöse Frau, die sich gern im Dunkeln aufhält.



Baba Yaga

Diese alte Gewit-terhexe konnten wir in Teil 2 schon nicht leiden.



Domovoi

Ein Hausgeist. Hält den Schlüssel zu Tanyas Befreiung.



Mei, wie haste dir verändert.



Burgomeister

Rauhe Schale, rauher Kern. Der lokale Gesetzhüter.



Igor

Der Dorftrottel und Totengräber. Nützlicher als man denkt.



Leshy

Der rätselhafte Waldgeist mit dem modischen Mittelscheitel.



Tanya

Das verlorengeliebte Kind der Wirtsleute.



Rusalka

Mal abgesehen davon, daß sie tot ist, ist sie sehr sexy.



Fairyka

Die Zwölfte im Bunde verfügt über magische Fähigkeiten.

Brandneue Zaubersprüche

Aura: Schützt vor den Angriffen der Untaten. Nur als letztes Mittel empfehlenswert.

Glide: Erlaubt dem gewieften Magier das elegante Gleiten über feuchte, schlüpfrige Oberflächen.

Frostbite: Sehr effektiv, wenn mehrere Monster gleichzeitig angreifen. Besonders wirksam gegen Feuerteufeln.

Hide: Ätschibätsch. Du findest mich nicht, du findest mich nicht.

Protection: Gibt zusätzlichen Schutz gegen Karies, Pilzinfektionen und scharfklaue Monster.

Resistance: Schützt gegen elementare Kräfte wie Feuer, Blitz und Kälte. Fast wie eine Klimaanlage.

Dörfler des Mordes beschuldigen, um nur einige zu nennen. Alles kleine Fische für einen gestandenen Helden, die ihm jedoch letztendlich das Vertrauen und den Dank der Bewohner einbringen.

Nach und nach stellt sich heraus, daß der Ursprung alles Bösen im nahen Schloss der Familie Borgov und in der Höhle des "Dark One" liegt. Die dunklen Mächte, die hier wirken, können nur mit Hilfe mystischer Rituale, gemischt mit einer Portion Okkultismus, besiegt werden. Je näher wir der Lösung des Rätsels kommen, desto mehr weist alles auf einen alten Bekannten hin. Jemand, der die Kräfte des Bösen beherrscht. Jemand, den wir bereits einmal besiegt haben...

Alte Kameraden

Shadows of Darkness könnte durchaus den Untertitel "Alte Kameraden" tragen. Was sich hier so an bekannten Gesichtern einfindet, würde einem Kameradschaftsabend der Bundeswehr zur Ehre gereichen. Neben Erzbösewicht Ad Avis treffen wir auf die Hexe Baba Yaga nebst Wächter Knochenkopp, die spirituelle Reinkarnation von Erana sowie unser aller Lieblings-Wizard Erasmus mit Kumpel Fenrus. Selbst

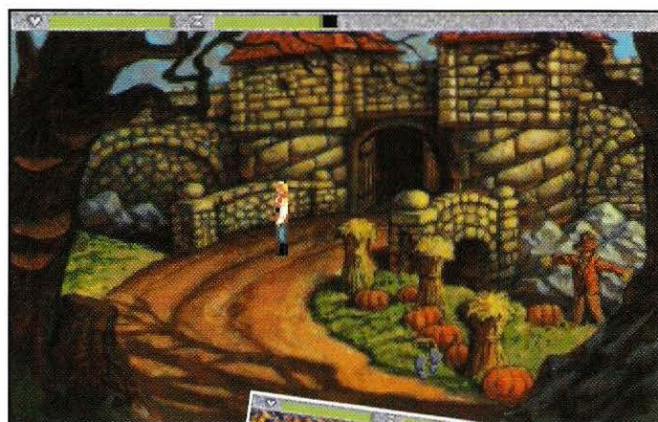
Eranas Garten und Baba Yagas Haus sind in den Gefilden von Mordavia zu finden. Dazu gesellen sich eine Menge neue und teilweise sehr originelle Charaktere, allen voran der Hausgeist Domovoi und Tobi, das Monster mit dem butterweichen Herzen.

An der Grafik hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts nennenswertes verändert. Auch die Musik und Soundeffekte sind von gewohnt guter Qualität. Die Benutzeroberfläche bleibt solange versteckt, bis sie per Mausklick abgerufen wird. Dadurch steht der gesamte Bildschirm für das Spielgeschehen zur Verfügung.

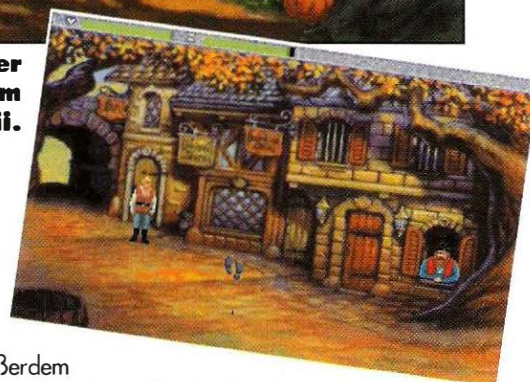
Held mit kleinen Fehlern

Shadows of Darkness ist das bisher größte Spiel dieser Serie und verfügt über eine Unzahl von Rätseln und Aufgaben. Das Areal, das es zu erforschen gilt, ist riesengroß und voller Überraschungen. Für diejenigen, die den Combat-Modus wählen, steht ein stark verbessertes Kampfsystem zur Verfügung. Auch in dieser Folge wird der Weg zum Heldentum nicht so bierernst genommen, obwohl der Humor im Vergleich zu den ersten beiden

Teilen etwas nachgelassen



Ein würdiger Nachfolger zum dritten Teil.



hat. Ein weiteres Manko ist die Latenzzeit für gespeicherte Spiele, die auch bei schnellen Rechnern bis zu 40 Sekunden betragen kann. Außerdem empfehle ich Ihnen, die Version 1.0 zu vermeiden, da diese noch mit einigen Programmierfehlern behaftet ist, die das Spiel zum Abstürzen bringen können. Sierra hat zwischenzeitlich eine Patch-Diskette veröffentlicht, die man entweder direkt bei Sierra oder über CompuServe kostenlos beziehen kann. Diese Fehler wird man bis zur Veröffentlichung der deutschen Version jedoch sicher beseitigt haben. Sieht man einmal von diesen

Nachteilen ab, kann Quest for Glory IV: Shadows of Darkness uneingeschränkt empfohlen werden. Insbesondere für PC-Gamern, die einen leicht verdäulichen Einstieg in die Welt des Rollenspiels suchen, eignet sich dieses Spiel ungemein. Der größte Vorteil besteht jedoch in der Wiederspielbarkeit. Nachdem man die Mächte des Bösen einmal als Kämpfer besiegt hat, stehen einem als Dieb, Magier oder Paladin neue Lokalitäten und Lösungswege offen. Daher verdient sich Shadows of Darkness die Prädikate: Kämpferisch wertvoll, diebisch empfehlenswert und zauberhaft abwechslungsreich.

Markus Krichel ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 18 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

RANKING

Adventure			
85%	82%	84%	80%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
Spieleranzahl 1			
Handbuch englisch			
Spiel englisch			
Kopierschutz normal			

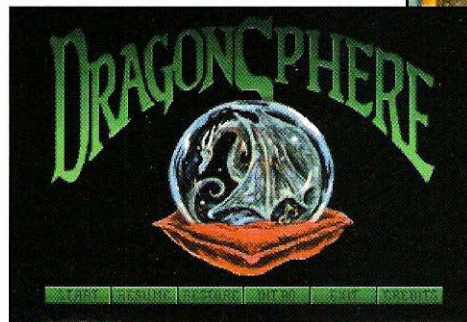


Dragonsphere

Paradestück

Ein schrecklicher Fluch liegt über dem Reich, und so muß sich der junge König auf den Weg machen, um den finsternen Zauberer Sanwe zu vernichten. Bei Dragonsphere können Sie Ihre Qualitäten als Held beweisen!

Trotz der vielleicht ähnlichen Story handelt es sich bei Dragonsphere nicht um den x-ten Teil von Sierras King's Quest, sondern um das dritte Grafikadventure von MicroProse. Das Intro der gut konstruierten Geschichte zeigt uns, wie ein magischer Schild



um die Burg des Bösewichts gelegt wird, und die Gefahr scheint besiegt. Doch zwanzig Jahre später - der alte König



ist inzwischen tot und der bejahrte Hofzauberer hat sich zurückgezogen - zeigen sich erste Risse in der Drachenkugel, dem magischen Objekt, das als Symbol des Schutzschildes im Thronsaal des Reiches steht.

Der König ist tot - es lebe der König!

Nun ist es an Ihnen, als junger, neuer König die von Sanwe ausgehende Gefahr erneut, und diesmal endgültig, zu bannen. In den verschiedenen Pro-

Das Königreich und seine Bewohner

Brynn Fann

In diesem lauschigen Wald leben die Faeries, scheinbar kindische Elfen, die es aber faustdick hinter den Ohren haben. Ihr Herrscher, der Schmetterlingskönig, soll ein mächtiges Artefakt besitzen, doch zuerst gilt es, den Irrgarten zu durchqueren.



Gran Callahan

Das Heimatschloß unseres Helden - hier beginnt alles. Doch Vorsicht, auch zuhause gibt es Rätsel!

Soptus Ecliptus

Dieses Wüstenvolk hat Schamanen hervorgebracht, die mit Geistern und Dämonen per Du sind. Leider sind deren Dienste nicht ganz billig und schon der Weg durch die Wüste ist nicht einfach. Und dann ist da noch diese Sprache...

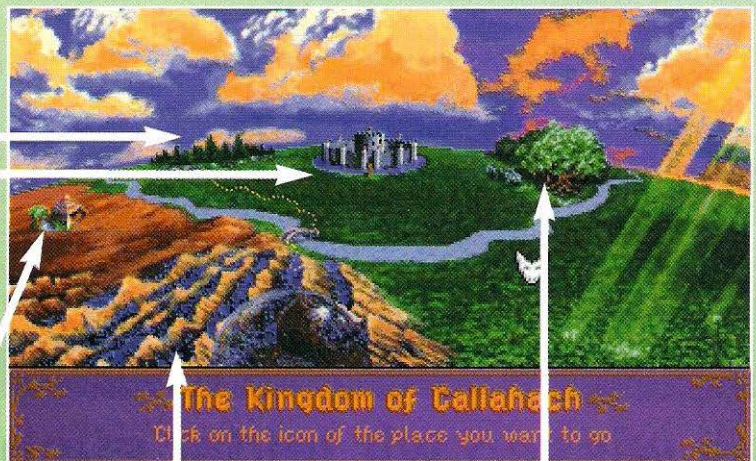


Hightower

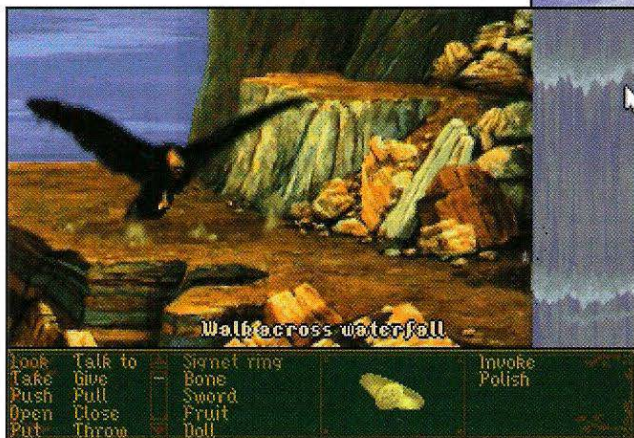
Hier ist der Finsterling (noch) eingesperrt und hier findet auch der finale Showdown statt. Außerdem wurden noch ein paar andere Wesen versehentlich eingesperrt, die verständlicherweise nicht ganz so gut auf den König zu sprechen sind.

Slothian ni Pathan

Ein gefährliches Gebiet, denn hier wohnen die Shapeshifter; geheimnisvolle Gestaltwandler, die jede beliebige Form annehmen können. Zu Unrecht werden sie von allen gehaßt und als König sollten Sie dem abhelfen.

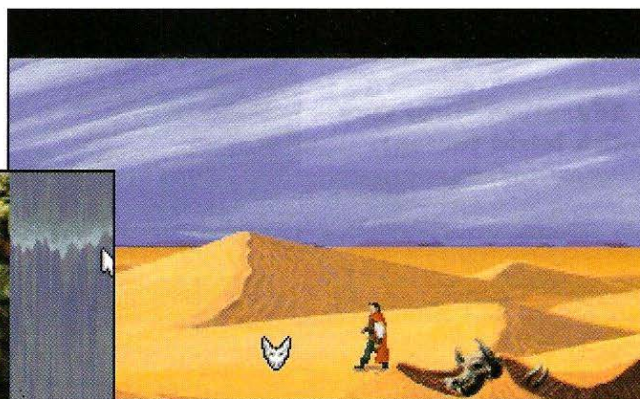


Mit diesem Vogel sollten Sie sich nicht anlegen (unten).



vinzen des Reiches werden Sie die fremdartigsten Kreaturen finden, die Ihnen manch harte Nuß zu knacken geben, aber auch die zur Erfüllung der Aufgabe notwendige Hilfe ist dort zu finden. Doch viel mehr soll von der spannenden Story von Dragonsphere nicht verraten werden, denn es lohnt sich für alle Anhänger von Adventures die darin verborgenen Überraschungen selbst zu entdecken. Allerdings muß auch gesagt werden, daß der Schwierigkeitsgrad dieses Spiels trotz der Wahlmöglichkeit zwischen

dem einfachen und dem schwierigen Modus nicht gerade gering ist - zum Vergleich können durchaus Klassiker des Genres wie Monkey Island II herangezogen werden. Der Vergleich ist auch insofern treffend, als MicroProse für seine Adventures ein ähnliches Interface verwendet, wie es auch LucasArts von Zak McKracken bis Day of the Tentacle anbot: Im unteren Bildrand befinden sich acht Verben, die in Kombination mit Objekten auszuführende Handlungen ergeben. Zusätzlich werden bei



In dieser Wüste haben sich schon Könige verlaufen (links).

Ein guter Kerker gehört zu jedem Schloss (unten).



den meisten Objekten weitere Möglichkeiten angeboten, z. B. "eat" bei Eßbarem oder "attack" beim Schwert, sodaß die pauschale Verwendung von "use" (das nicht angeboten wird) auf alles, was nicht niet- und nagelfest ist, entfällt. Von Sierra wurde die Punktezählung übernommen, so daß man immer ungefähr weiß, wie weit man im Spiel ist.

Fantastische Stimmung

Und was die technische Seite betrifft - was soll man noch groß zu dieser superben Grafik sagen? Vielleicht schaffen es die Screenshots auf diesen Seiten, die Zeichenkünste der MicroProse-Designer zu bele-

Der letzte Versuch?

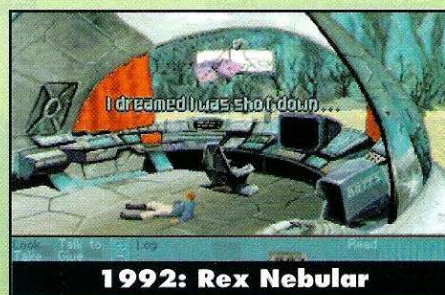
Dragonsphere ist laut eigener Aussage der letzte Versuch von MicroProse, auf dem Adventure-Markt Fuß zu fassen. Das ist an und für sich nicht einfach, da es hier mit Sierra (Leisure Suit Larry, King's Quest etc.) und LucasArts (Indiana Jones, Sam 'n' Max usw.) zwei alles überragende Giganten gibt, die für jeden Geschmack etwas bieten. Doch das ist wohl nicht der einzige Grund für den Mißerfolg der beiden ersten Anläufe von MicroProse. Am technischen Unvermögen hat es sicher nicht gelegen, denn Programmieren kann man bei MicroProse, so daß Grafik und Sound zu keiner Zeit ein Problem darstellten. Nein,



1993: Das Phantom der Oper

Schwierigkeiten machte immer wieder die Story: Beim ersten Versuch, Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender, verschlug es eine Kreuzung der Sierra-Hel-

den Roger Wilco und Larry Laffer auf einen Planeten der Frauen, wo sich dieser Rex Nebular nur durch peinlich



1992: Rex Nebular

schlechte Witze hervortat. Reaktion der Kunden: Daumen runter! Das nächste Release der MicroProse Adventure Group war in ernsthafteren Bereichen angesiedelt: Das Phantom der Oper glänzte durch sehr stimmungsvolle Grafik und Sound, nur leider war die Umsetzung der Handlung recht öde. Dementsprechend lag auch dieses Spiel wie Blei in den Regalen. Doch mit Dragonsphere ist jetzt die richtige Mischung gelungen und das wird sich hoffentlich auch in den Verkaufszahlen niederschlagen, so daß wir noch viele weitere MicroProse-Adventures erleben dürfen.

Wie in jedem Adventure stirbt man auch hier ziemlich leicht (unten).



gen. Was auf jeden Fall noch erwähnt werden muß, ist die hervorragende Animation der Figuren - und das vor allem nicht nur in den Zwischensequenzen, sondern während des gesamten Spiels. Die Musik ist dezent, aber stimmungsvoll und die Soundeffekte sind sauber und sinnvoll eingesetzt. Unterstützt wird diese Atmosphäre durch die sehr schöne Sprache des Spiels, die geschickt die Balance zwischen romantischem Pathos und intelligentem Humor hält, allerdings halbwegs gute Englischkenntnisse voraussetzt, da ein recht umfangreicher und teilweise archaischer Wortschatz verwendet wird. Bei Redaktionsschluß lag noch keine deut-

sche Version vor, so daß man noch auf eine gute Synchronisation nur hoffen darf.

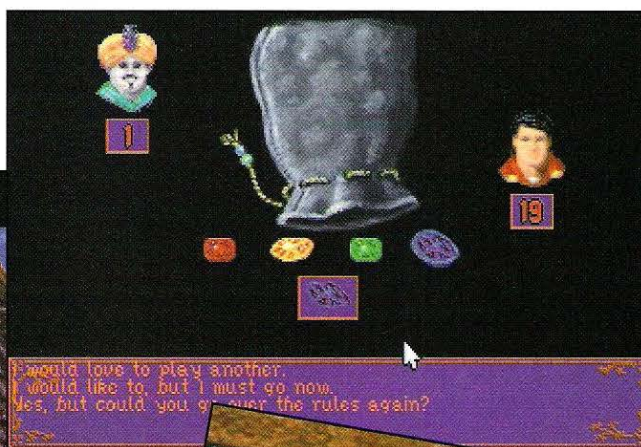
Insgesamt sehr gelungen

Dragonsphere ist also ein Adventure von state-of-the-art-Qualität, das den Vergleich mit den Größen der Branche überhaupt nicht zu scheuen braucht. Mir hat es auf jeden Fall einige schlaflose, aber hochinteressante Nächte bereitet und ich kann nur hoffen, daß es Ihnen genauso geht. Viel Spaß!

Peter Freunschit ■

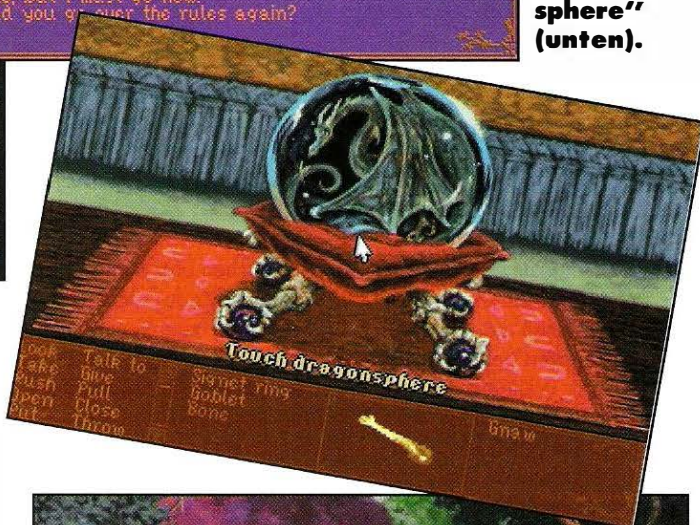


Wie man einen magischen Schutzschild durchdringt? So.



Zur Abwechslung ein kleines Spielchen (links).

Deshalb der ganze Aufwand: die "Dragonsphere" (unten).



Auch dabei: das Monster aus der schwarzen Lagune.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
600 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
tolle Animation

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

Adventure

93%	81%	87%	90%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

Spieleranzahl 1

Handbuch englisch

Spiel englisch

Kopierschutz normal

Doom

Shareware vs. spielbare Demo!

Rasant - fast schon erschreckend - zumindest für viele Softwarehäuser - entwickelt sich momentan der Sharewaremarkt. Vergeht doch nahezu kein Monat mehr, in dem man nicht wieder ein oder zwei phantastische Spiele, absolut gleichwertig zu kommerziellen Produkten, vorweisen kann. Viele fragen sich dabei schon mal, wo denn nun überhaupt noch der Unterschied zwischen spielbarem Demo (z.B. erster Level Terminator Rampage) und Shareware (z.B. DOOM Episode 1) liegt. Wohl nicht mehr bei dem Produkt an sich, sondern nur noch in Art und Weise des Vertriebs und des Vertriebspreises. Bei Sharewareprodukten wird vom Hersteller wissentlich zugunsten des Endpreises auf Werbung, aufwendige Verpackung und dickes Handbuch oder gar Poster verzichtet. Der Vertriebsweg wird von den Sharewarehändlern getragen, die ihrerseits lediglich von den Kopiergebühren bei der Shareware und einer geringen Spanne bei den Vollversionen leben. Am Ende erreicht den Kunden eine kostengünstige Sharewareversion zum Testen (genauso wie bei einem spielbaren Demo) und auf Wunsch eine dann ebenfalls preiswerte Vollversion des Gesamtproduktes. **Resultat:**

Doom ist ein solches Sharewareprodukt. Die Vollversion ist für günstigste 79,- DM zu beziehen. Neben dem ausführlichen Testbericht, der in diesem Heft veröffentlicht wird, kann man selbstverständlich die Sharewareversion mit über sechs aufregenden Szenarien selber zuhause antesten und einige Stunden wilde Aktion in die Stube holen. Zu erwähnen bleibt, daß aus Platzgründen Doom auf 2 HD-Disketten geliefert wird und mindestens 4MB Hauptspeicher und 6MB Festplatten-speicher benötigt!! Das absolut ultimative Muß auf jedem PC ab mind. 386er.



Spit Wad Willy

Willys kunterbunte Ballereien

Viele bunte Bälle bewegen sich am Bildschirm - ein sicheres Zeichen, daß der Monitor SAT.1 empfängt!? Nein - weit gefehlt - bei diesem neuen Spiel ist es oberstes Ziel, diese Bälle zu zerschießen. Zunächst bewegt man sich absolut unbeholfen, mit einem Blasrohr bewaffnet, über die Leveloberfläche und versucht durch schnelles Laufen und genaues Zielen, die bunten Kugeln zu treffen. Das Problem liegt in der Koor-

dination. Man sollte diese Dinger besser nicht berühren, und das ist gar nicht so einfach bei ständig schräg am Boden aufspringenden Hupfbällen. Doch selbst ein getroffener Ball ist kein unumstößlicher Garant für den Erfolg. Erstens teilen sich Bälle böserweise des öfteren in mehrere Teile und hinterlassen dabei zweitens Objekte, die nicht immer der Gesundheit oder dem Score dienen.

Auf jeden Fall handelt es sich hier um eine erfrischende Spielidee, die trotz der Einfachheit ähnlich dem Spiel Breakout oder Arkanoid auf Dauer begeistern kann. Ohne Geduld, Geschicklichkeit und Übung hat man wahrscheinlich geringe Chancen, den zweiten Level zu beenden und sich auf längere Sicht an den

nett gestalteten Levels mit sauber animierter Grafik zu erfreuen. Zum Stichwort "Erfreuen" - die Vollversion kostet bei Registrierung in USA nur 14\$, was momentan um die 25 DM liegt! Wer nicht auf Gewalt und Vernichtung steht, sollte mit diesem Spiel bestens bedient sein!



Technisch kein Gröhler, aber auf Dauer sehr unterhaltsam: Willy jagt SAT.1-Bälle...

Quatra-Command

Asteroidenjagd

Jetzt geht's unter Windows erst so richtig zur Sache - ungeahnte Aktion und Bewegung im Full Screen-Fenster!! Alles Vorangegangene ist dagegen kalter Kaffee.



Plötzlich bewegt sich der ganze Bildschirm, Asteroiden flitzen über den Bildschirm, Raumschiffe gehen zum Angriffsmanöver über, Planeten ziehen vorüber und das ganze trotz strengster Virenkontrolle! Nein, den Virus, einen ganz böartigen dazu, bekommt man erst, wenn man das Programm startet. Dieser setzt sich nämlich im Unterbewußtsein fest und schreit, kaum arbeitet man mit Windows, "Spiel mich - spiel mich - ich bin das beste Ballerspiel mit 256 Farben, digitalisiertem Sound und jeder Menge Aufregung". Richtig! Das muß man den Autoren lassen - hier wird gezeigt, was theoretisch alles möglich sein könnte. Vor allem die Soundeffekte schlagen die sonst so eintönigen Beep-Beep-Geräusche um Längen.

Die Handlung ist simpel. Das Spiel ist eine Mischung aus den Klassikern Asteroids und Galaga. Ziel ist lediglich, durch möglichst viele Runden

zu kommen - was anfangs grundsätzlich schon an der zweiten, spätestens jedoch an der dritten Runde scheitert. Es gilt, den sich zerlegenden Asteroiden auszuweichen, den Laserbeschuß der Feindflotte zu umgehen und die senorgesteuerten Torpedos auszumäörvieren - alles zusammen fast unmöglich. Also auch der Schwierigkeitsgrad scheint zu stimmen - aber irgendwo muß doch ein Haken sein. Und tatsächlich! In den vollen Genuß kommen nur Luxusausführungen von PCs (Auflösung mind. 800x600 bei 256 Farben, Soundkarte und schneller 386er). Die Hersteller empfehlen sogar einen 486er. Ein Programm, das man jedem nur wärmstens empfehlen kann!!

AB SOFORT KÖNNT IHR ALLE VORBESTELLTEN PROGRAMME AUS DER RUBRIK PD&SHAREWARE

SPIELE + SPECIALS

DIREKT UND FREISGÜNSTIG ORDERN !! BESTE SOFTWARE ZUSAMMENGEFASST IN DER SERIE!

PC-HIGHLIGHTS

ALLE PD & SHAREWAREPROGRAMME AUF VIREN-GEPRÜFTEN **HD** DISKETTEN, FÜR **5 DM/DISK.**

SHAREWAREPAKET MIT DEN **4** VORBESTELLTEN SPIELEN EINER AUSGABE FÜR NUR **14.95 DM**

- | | | |
|------------|------------------------------------|--------------------------|
| 126 | BLAKE STONE | <input type="checkbox"/> |
| | Vollversion 79.- DM V126 | |
| 127 | DUKE NUKEM II | <input type="checkbox"/> |
| | Vollversion 69.- DM V127 | |
| 128 | SPIT WAD WILLY | <input type="checkbox"/> |
| 202 | WINDOWS GAMES III | <input type="checkbox"/> |
| | Quatra Command (VGA 256 Farben !!) | |

SHAREWAREPAKET MIT DEN **4** VORBESTELLTEN SPECIALS EINER AUSGABE FÜR NUR **7.95 DM**

- | | | |
|-------------|-----------------------|--------------------------|
| 8008 | PAINT SHOP PRO | <input type="checkbox"/> |
| 8009 | COLIBRI | <input type="checkbox"/> |
| 5000 | WIN WRITER | <input type="checkbox"/> |
| 5001 | DATATRON | <input type="checkbox"/> |

ODER AKTUELLERE VERSIONEN, FALLS VERFÜGBAR !!

- | | | |
|------------|---|--------------------------|
| 124 | DOOM (DISK 1) | <input type="checkbox"/> |
| | SHAREWAREVERSION FÜR 7.95 DM AUF 2 HD DISKS | |
| 125 | DOOM (DISK 2) | <input type="checkbox"/> |

DAS ULTIMATIVE 3D SPIEL KÖNNT IHR BEI UNS SOWOHL ALS SHAREWAREVERSION BOWIE ALS VOLLVERSION BESTELLEN.
** GUTE SOFTWARE MUSS NICHT TEUER SEIN **

VOLLVERSION 79.- DM **V124** ☐

BESTELLTELEFON
091 1/355353

FAX AN 091 1/355357 !!

ODER

COUPON

AN:
ASTAT MEDIA GMBH
PC-SHAREGAMES
KOBBERGERSTRASSE 41
90408 NÜRNBERG

- | | |
|---|-------|
| <input type="checkbox"/> PAKET MIT DEN 4 VORGESTELLTEN SPIELEN | 14.95 |
| <input type="checkbox"/> PAKET MIT DEN 4 VORGESTELLTEN SPECIALS | 7.95 |
| <input type="checkbox"/> DOOM DIE SHAREWARE AUF 2 HD DISKS | 7.95 |
| <input type="checkbox"/> PAKET MIT DOOM & ALLEN 8 HIGHLIGHTS | 19.95 |

DISKETTE NR:

ADRESSE

ALLE PREISE ZZGL. 3DM PORTO (AUSLAND: BAR + 10DM PORTO)

NACHNAHME +7DM ☐ **SCHECK** ☐

BANKEINZUG ☐ **KONTO**

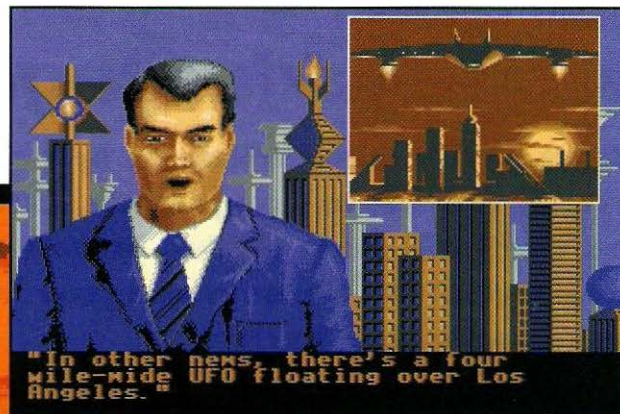
BLZ

BANK

UNTERSCHRIFT

Duke Nukem II

Come Back



Um dem Spielvergnügen keine längere Ruhepause zu gönnen, wartet die Firma Apogee in diesem Monat mit einem zweiten Spiel auf, hier aus dem Genre Jump & Run. Nach Halloween Harry, dem Schlager aus der Ausgabe 1/94, ist jetzt der Nachfolger des Dauerrenners DUKE NUKEM (vorgestellt in der Ausgabe 1/93) des letzten Jahres lieferbar. Den Rang des ehemals besten Sharewareproduktes dieses Genres mußte der Titel im Laufe der Zeit wieder abgeben und startet jetzt ein Comeback! Werden wieder Tausende Tag und Nacht am Joystick hängenbleiben? Ehemals war es heilige Pflicht des Elitekämpfers, Dr. Proton zu bekämpfen, der sich fürs erste die Weltherrschaft sichern wollte. In drei Episoden ging es heiß her, was Duke veranlaßte, sich zurückzuziehen und in aller Ruhe mit der gesammelten Erfahrung des Einzelkämpfers

an einem Buch zu schreiben. Endlich ist es soweit, das Werk wird in einem Fernsehinterview vorgestellt und ...

...nichts geht glatt - wie immer. Direkt aus dem Studio heraus wird Duke auf ein Alien-Raumschiff entführt und findet sich im Inhaftierungsblock 1 wieder. Dort versucht man, sein Gehirn anzuzapfen, um Angriffs- sowie Kampfstrategien für die Invasion der Erde zu erhalten.

Dafür, so meint man, wäre dieses Gehirn genau das richtige. Doch damit beging man einen Riesenfehler - Duke entkommt und beginnt in gewohnter Manier, das gesamte Schiff auf den Kopf zu stellen.

Was sich bewegt, ist gefährlich, was gefährlich ist, wird beschossen, was beschossen wird, gibt Punkte, und Punkte erhöhen die High Score! Aber allzu einfach machen es einem

die zahlreichen Gegner nun doch nicht. In vielerlei Formen, mit und ohne Schutzanzüge, lauern sie dem Ausbrecher auf. Am übelsten sind dabei Droiden, die sich am Körper festklammern und ganz langsam jeglichen Kampfgeist rauben. In unterschiedlichsten Kisten finden sich hilfreiche Waffen, Energiepunkte oder tödliche Sprengfallen. Alle Aktionen werden von Überwachungskameras genauestens mitverfolgt, um die Selbstschußanlagen zu aktivieren. Überhaupt sollte man auf einem fremdartigen Schiff niemals alles anfassen, was einladend aussieht!

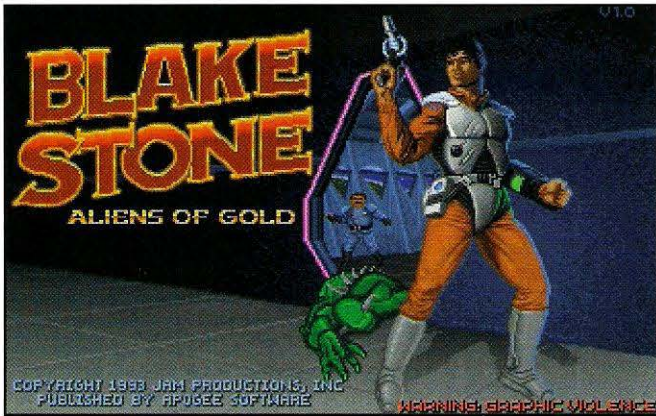
Der Aufbau von Duke Nukem II entspricht in etwa dem des Vorgängers. Grafisch wurden einige Verbesserungen vorgenommen. Der integrierte Vorspann liefert die richtige Einstiegsmotivation, die Programmierung saubere und schnelle Bewegungen und der Aufbau Spielspaß und Herausforderungen am laufenden Band. Im reichhaltigen Setup lassen sich Joystick und Soundkarte sowie andere Details definieren. In der Sharewareversion ist wie bei den meisten Produkten von Apogee nur der erste von drei Teilen spielbar, doch der beabsichtigte Effekt, nach Stunden des Mühens die Gier nach dem Weiterspielen bis zum Ende zu wecken, wird vollstens erreicht.



Der Duke ist zurück - härter, schneller, gefährlicher. Mit entsprechender Bewaffnung stellt er die Aliens auf den Kopf.

Blake Stone

Im Schatten von DOOM!



Wir schreiben das Jahr 2114 und im Auftrage Ihrer Majestät der Königin ist Spezialagent Blake Stone unterwegs, um das Verbrechen zu bekämpfen. Primäres Augenmerk gilt momentan einem anscheinend leicht verwirrten Genbastler, der auf eigene Faust versucht, eine Armee Mutanten aufzustellen. Im zehnstöckigen Gebäude, in dessen oberster Etage der Chef noch relativ sorglos sitzt, fängt man ganz unten die Säuberung an. Die anfangs anzutreffenden Sicherheitsbeamten stellen auch aufgrund der reichlichen Versorgung mit Munition kein ernstzunehmendes Problem dar. Etwas diffiziler sind da schon die vereinzelt (hoffentlich) eingesperrten Mutanten. Selbstverständlich steigert sich der Schwierigkeitsgrad und die Güte der Gegner, je näher man sei-

nem Ziel kommt. Neben dem übermächtigen Doom mit der phantastischen Grafik wirkt dieses Produkt grafisch eher etwas schlicht, doch bleibt man ganz neutral, muß man Blake Stone dennoch eine außerordentliche Qualität bescheinigen. Der Spielspaß kommt hier für Freunde dieser Spiele genauso auf. Reichtum an Formenvielfalt und Detailgestaltung, schnelle Grafiken, gute Animationen, bester Sound und ausgeklügelte Levelgestaltung garantieren langanhaltende Faszination. Als Vollversion stehen mehrere Ausführungen zur Verfügung. Je nach Zahl der enthaltenen Level kostet diese zwischen 79.- und 109.- DM.



Super Shareware-Spielepakete



PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht: Alle Shareware-Spiele dieser PCGames gibt's bei uns in einem Paket für nur

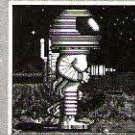
DM 14,95

Hugo-Paket:
Alle 3 Teile des Shareware Adventure-Klassikers

Robot-Paket:
Alle 4 Robot Adventures
Breakout-Paket: BipBop, Aquanoid, Bananoid

Lemmings-Demo-Paket:
Vier (1) Lemmings-Demos
Jedes Paket für nur

DM 5,95



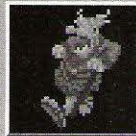
Commander Keen:
Alle 4 Shareware-Teile des Jump&Run-Klassikers

Action-Paket 1: Xyphir, Overkill, Starfire, Nightraid

Action-Paket 2: Phyllox, Galactix, Ninja Rabbits

Flipper-Paket: Spider-Pinball, Willi's Pinball, Epic-Pinball, Moraff's Pinball
Jedes Paket für nur:

DM 5,95



Tetris-Paket: Frac, Columns, Super Tetris, Quattris, N.Yet II, EGANT, T3tris und natürlich Tetris

Windows-Tetris-Paket:
Telwin, Hex Tetris, Wintet, Tetris for Windows, Klotz und Columns

Mahjongg-Paket: Hai-Shang, China, Mahjongg
Jedes Paket für nur

DM 5,95



Karten-Paket:
Solitaire Suite, PrefClub, Mau Master, PC-Skat, Simple Pleasures
für nur

DM 5,95

Freeware-Paket:
16 tolle Freeware-Spiele zum abgefahrenen Preis von nur

DM 19,95



Jump&Run-Paket 1:
Bio Menace, Crystal Caves, Secret Agent Man

Jump&Run-Paket 2:
Gate World, Jelpack, Baron Baldric

Win Adventure Paket:
The Palace of deccelt, Dare to dream
Jedes Paket für nur

DM 5,95

Bestellannahme

Telefon: (0211) 3840564

Telefax: (0211) 3840568

J. Henseler
Postfach 102818
40019 Düsseldorf



Sämtliche Pakete sind nur auf 3 1/2"-Disketten erhältlich.

Die Versandkosten betragen pro Bestellung:

DM 4.- bei Vorkasse (Scheck oder Bargeld),

DM 10.- bei Nachnahme.

Wer noch mehr wissen will:

Unseren Katalog, mit jeder

Menge ausführlich

beschriebener

Shareware-Spiele, gibt's für

DM 5.- (Briefmarken, Scheck, Banknoten, Gold).

Nachdem Spiele unter Windows nun schon regelmäßig vorgestellt werden, sollen hier auch mal ernsthafte Windowsprogramme vertreten sein. Besonders groß war die Entrüstung im Vormonat, als das Grafikprogramm Pixfolio ohne den Mitstreiter Paint Shop Pro Erwähnung fand. Deshalb ...

Neue Shareware für Windows

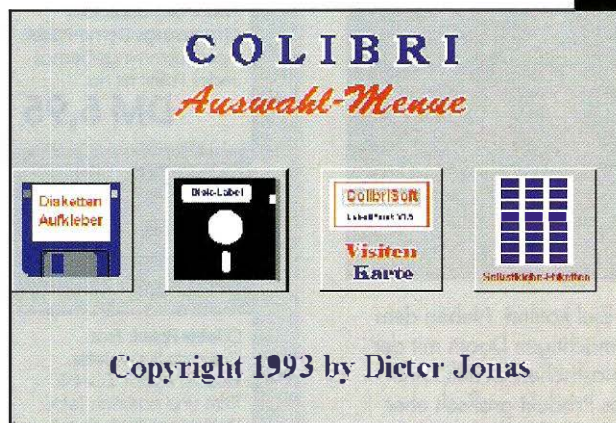
Alles für's Fenster

Paint Shop Pro

Ebenfalls, wie Pixfolio, eines der herausragenden Grafiktools unter Windows. Dieses Programm dient weniger dem Zweck der Grafikerstellung, als vielmehr der Konvertierung und Screenshot-Funktion. Alle gängigen Grafikformate werden gelesen und geschrieben - Konvertierungen alles kein Problem. Ein wichtiger Vorzug ist auch die Darstellung von mehreren Bildern gleichzeitig, selbstverständlich mit allen Farben. Serien von Screenshots lassen sich so leicht auswerten, eventuell Teilbereiche nochmals abgreifen und dann, falls gewünscht, mit leichten Änderungen wieder auf der Platte unterbringen. Zu diesen sogenannten leichten Abänderungen zählen Funktionen wie Kontrastkorrektur, ROT/GRÜN/BLAU-Anteil-Variationen oder andere Spezialeffekte. Kurz: ein echt umwerfendes Tool für jeden Grafiker oder Pixelprofi, aber auch dem Anfänger wird die leichte Erlernbarkeit zugute kommen.

Colibri Label

Wem geht nicht auch das Beschriftungschaos auf den eigenen Disketten fürchterlich gegen den Strich? Abhilfe leistet das äußerst übersichtliche und unter anderem auch vielseitige Programm Colibri. Ob nun 3.5 Zoll, 5.25 Zoll oder nur Visitenkartenformat, die Standardgrößen sind bereits fest integriert. Automatisches Einlesen des Diskdirectories, farbliche Gestaltungsmöglichkeiten und vieles mehr helfen beim individuellen Entwurf des späteren Designs. Die vorgegebene Oberfläche mit den integrierten Buttons sowie die Iconleiste für Grafikfunktionen bewirken



eine kinderleichte Bedienung. Von Windows bereitgestellte Grundfunktionen für die Schriftarten- und Größenauswahl sowie Systeminformationen sind verfügbar. Viel überflüssige Arbeit und Zeit kann man sich mit Colibri sparen und sollte daher zumindest einmal die Shareware testen.

Win Writer

Textverarbeitungen unter Windows gibt es zahlreiche. Doch die meisten bewegen sich für Nicht-Raubkopierer außerhalb des erschwinglichen Bereichs. Natürlich kann man jederzeit auf WRITE, das mitgelieferte Programm, zurückgreifen. Doch in puncto Bedienungs-freundlichkeit und Funktionsumfang sind hier die Grenzen sehr eng gesteckt. Was bleibt, ist der Umstieg auf ein gutes, aber günstiges Programm wie

Win Writer. Für einen Vollversionspreis von 99.- DM wird allerhand geboten. Vor allem die WinWord nachempfundene Iconleiste zur Bedienung von Funktionen ohne Pull-Down-Menü gestaltet die Anwendung sehr angenehm. Zusatzfunktionen für Textformatierung, Floskeln, Absätze und Tabulatoren runden den Gesamtumfang ab. Kurz gesagt, es ist an alles gedacht, was man als Otto Normalverbraucher von einer Textverarbeitung erwarten kann. Für alle, die vor der Kaufentscheidung zu einem solchen Programm stehen, oder solche, die sich noch mit WRITE quälen, eine unbedingt ernstzunehmende Alternative!!

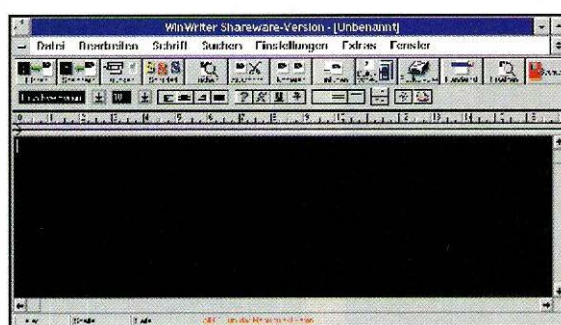
DATATRON

Zur Abrundung des Angebots soll zu guter Letzt

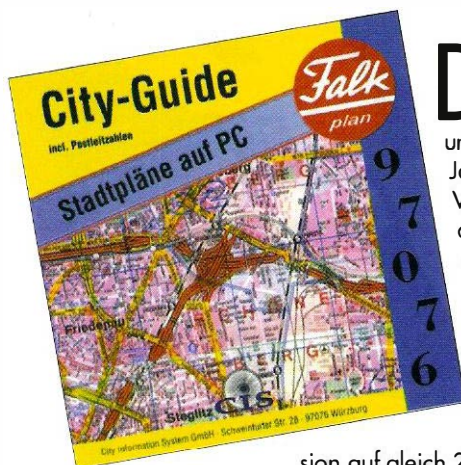


noch eine multifunktionale Datenbank vorgestellt werden. Eigentlich könnte dieser Test allein drei Seiten umfassen, doch leider Aber schließlich handelt es sich um Shareware und der eigene Test ist immer der beste !!

Trotzdem kurz zur Funktion: Diese Datenbank soll dazu dienen, Texte, Bilder und Zahlen übersichtlich zu verwalten. Das Anwendungsgebiet reicht von der einfachen Adreß-, CD-, Video-, Briefmarken-, Literatur- oder sonstigen Verwaltung bis zum Spezialkartekasten für Chemiker oder Astronauten (wenn's sein muß!). Masken und Datenfelder können selbstverständlich selbst erstellt und verändert werden. Beigefügte Musterdateien erleichtern den Einstieg. Such-, Blätter- und Änderungsfunktionen sind in einer Menüleiste integriert. Und nun der Überhammer: Das ganze kostet als Vollversion nur wahnwitzige 49.-DM. Wer hier nicht den alten Windows-Kartekasten löscht und zugreift, ist selber schuld.



Falk City Guide **Pfadfinder**



Der Falk-Verlag, Marktführer im Bereich gedruckter Stadtpläne, unternahm vor anderthalb Jahren schon einmal den Versuch, eine CD-ROM mit den Karten der größten deutschen Städte erfolgreich am Markt unterzubringen. Leider hatte das Programm nicht den Erfolg, den der Hersteller sich damit versprach. In einer überarbeiteten Version auf gleich 2 CD-ROMs sollen die Un-

zulänglichkeiten der alten Version jetzt wettgemacht werden. Zu insgesamt 63 deutschen Städten befinden sich PCX- und Vektorgrafiken sowie Straßenverzeichnisse auf der Silberscheibe. Das gleiche enthält ein gedruckter Stadtplan natürlich auch, deshalb bietet die CD noch mehr: Neben der Möglichkeit zur Wegeoptimierung wird auch ein elektronisches Verzeichnis der neuen Postleitzahlen mitgeliefert. Ein dickes Manko bei dem Programm ist allerdings, daß jeweils nur eine einzige Stadt auf Festplatte installiert werden kann. Immer wenn der Benutzer eine andere Metropole installieren möchte, muß die zuvor benutzte Stadt von der Harddisk gelöscht werden. Wer sich diesen Zeitaufwand von jeweils etwa fünf Minuten ersparen möchte, muß sich die optional erhältliche Spezial-Version (natürlich gegen Aufpreis) erwerben, bei der zehn Stadtpläne parallel installiert werden können.

City Information

System GmbH

Schweinfurter Straße 28

97076 Würzburg

System: 386er, 2 MB, VGA, ab DOS 5.0

Preis: ca. 80,- DM

Lyrics CD-Karaoke **Katzenjammer**

Geht es Ihnen auch manchmal so, daß Sie beim Karaoke in der Disco um die Ecke zwar gerne mitmachen möchten, aber sich einfach nicht trauen? Für verhinderte George Michaels und Frank Sinatras gibt es jetzt die Möglichkeit, ohne viel zusätzliche

Hardware gleich in die Sängerkarriere einzusteigen: CD-Karaoke bietet fünfzig Titel zum mitträllern. All-Time-Classics wie ABBA's Dancing Queen oder Queens We are the Champions sind auf der Scheibe ebenso zu finden wie neue Stücke, beispielsweise Hope of Deliverance oder Still Got the Blues. Das Geheimnis der ungewöhnlich großen Zahl von Titeln auf nur einer CD-ROM ist das Aufzeichnungsformat: Wer eine General-Midi-fähige Soundkarte sein eigen nennt, kann Orchestersound vernehmen, alle anderen müssen sich aber mit einfachen



„WAV“-Files in 11,8 KHz-Qualität begnügen. Zur besseren Lesbarkeit kann der Benutzer die Liedtexte im individuell vergrößerbaren Windows-Fenster anzeigen lassen.

NBG Verlag

Postfach 1108

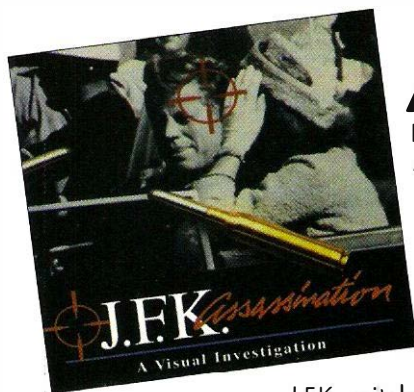
93133 Burglengenfeld

System: 386er, Windows 3.1, Soundkarte

Preis: auf Anfrage

J.F.K. Assassination

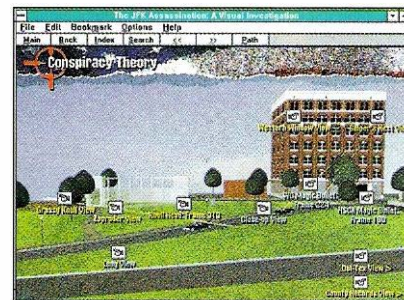
Bilder, die die Welt bewegten



Als am 22. November 1963 die tödlichen Gewehrschüsse auf John F. Kennedy fielen, brach für viele Amerikaner eine Welt zusammen. Die Umstände der Präsidenten-Ermordung sind bis heute nicht öffentlich geklärt: War es die Tat eines einzelnen Verrückten oder ein geplanter Mord einer mächtigen politischen Lobby? Der Kinostreifen

J.F.K., mit dem Oliver Stone im vergangenen Jahr die Diskussion um den Kennedy-Mord noch einmal auflockern ließ, lieferte dem Hersteller Medio Multimedia wohl auch die Idee zu dieser CD-ROM: J.F.K. Assassination bietet jedem PC-Besitzer die Möglichkeit, das mysteriöse Verbrechen am Schreibtisch noch einmal Revue passieren zu lassen. Neben Aktenauszügen verschiedener Untersuchungskommissionen - deren

Wahrheitsgehalt allerdings kaum für den normalen Anwender überprüfbar ist - befinden sich auch einige Filmausschnitte, respektive der aus „J.F.K.“ bekannte Zapruder-Film, auf der CD. Weiterhin können Videoanimationen über die verschiedenen Tathergangs-Theorien abgespielt werden. Für den PC-Spieler ist die CD-ROM wohl weniger interessant, als Grundlage für eine Fach- oder Hausarbeit liefert das Paket aber viele interessante Informationen.



NBG Verlag

Postfach 1108

93133 Burglengenfeld

System: 386er, VGA

Windows 3.1

Preis: auf Anfrage



Hits for 6 und Triple Action

Alle guten Dinge sind drei

Wer bei der Zusammenstellung seiner Spiele-Einkaufsliste auf Aktualität weniger Wert legt, aber viel Geld sparen will, kann sich über zwei neue CD-ROM-Kompilations-Serien von Prism Leisure freuen. Zum Preis von DM 79,95 bzw. DM 39,95 werden drei bzw. sechs Spiele auf einer CD-ROM angeboten. Auch wenn Grafik und Sound meistens nicht mehr dem aktuellen Standard entsprechen, steckt in den Sammelpacks jede Menge Spielspaß für einen äußerst günstigen Preis.

Prism Leisure
Nöthenstraße 34
59494 Soest



Inserentenverzeichnis

1A-Soft	59
Bischoff & Partner	55
Brinkmann	125
Call Play	65
Click	91
Commodore	83, 89
CompuTec Verlag	79, 103, 107, 113, 115
CPS	27
Dongleware	37
Electronic Arts	2, 3
Ehba-Soft	47
FDS	51
Fantasy Productions	23
Greenwood	126
Groß	47
Henkel & Triebner	41
Intersoft	53
IPV	49
Joysoft	31
Softwarevertrieb Füllbeck	15
Mad Data	87
Media Point	9
Media Vision	109
Micro Magic	11
Mirox	61
MultiMedia	21
Mystic Games	15
Okay-Soft	13
Origin	2, 3
PAS	41
Reis	73
Royal-Soft	25
Schulz	59
Senn	59
Software Corner	95
Soft & Sound	45
Softsale	33
Teschke	35
Tietze	101
Topshare	39
Top News Versand	43
Turtles	57
Traumwelt	29
Versand 99	63
Wallnewitz	55

Joachim Lindenthal

CLICK Computer - Service

CD - ROM Spiele

Burning Steel inkl. Mission 1 - 3	102,00
Commanche inkl. Mission 1 u. 2	110,00
Games Vol. 1	49,90
Indiana Jones 3, Rolling Rollie, Invest, Transworld, Rings of Medusa	
Games Vol. 2	49,90
Monkey Island I, Oil Imperium, Logical, Tennis Cup 2, Crown	
Privateer	92,00
Rebell Assault	95,00
Strike Commander	98,00
T.F.X	102,00

CD - ROM Laufwerke inkl. Controller

Mitsumi FX 001 D double speed	399,00
Philips CM 205	299,00

Kostenlose
Gesamt-Preis-Liste
anfordern !!



IBM PC - Spiele

Aces over Europe	84,00	Police Quest 4	76,90
Anstoss	76,00	Railway Challenge	76,00
Burntime	92,00	SAM & MAX dt.	99,00
Flashback	76,90	SubWAR 2050	99,00
Grand Prix Formula I.	99,90	Star Trek 2	89,90
Hired Guns	94,00	Syndicate	91,00
NHL Hockey	89,00	X - Wing	89,00
Pirates Gold	99,00	X - Wing Upgrade	67,00

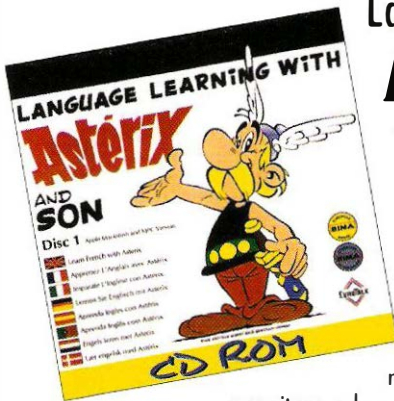
Zubehör

Soundblaster 2.0 Deluxe	119,00	Versandkosten:	
Sound Power 2.0	99,00	NN: +8,- zzgl. 3,-	
Sound Man Games (Stereo)	185,00	VK/Scheck: +6,-	
Simmm Modul 1 MB/70 Ns	86,00	Druckfehler und	
		Preisänderungen	
		vorbehalten !!	

Bestellungen Mo. - Fr.: Tel. 0711/5360519 von 16:30 bis 19 Uhr sonst Anrufbeantw. u. Samstags von 10 - 14 Uhr oder schriftlich an

Ladengeschäft: Hartwaldstr. 38 in 70378 Stuttgart-Hofen

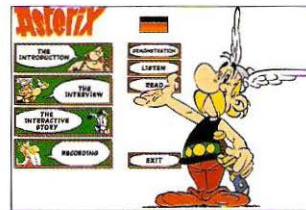
Language Learning with Asterix and Son **Follow Me!**



Wußten Sie eigentlich, daß der pfiffige Gallier Asterix außer ein guter Kämpfer auch noch ein Sprachtalent ist? Wenn Sie sich diese CD-ROM anschaffen, erhalten Sie den Beweis. Zusammen mit Asterix und seinem kleinen Sohn können Kinder und Erwachsene ihre Kennt-

nisse in Englisch und Französisch erweitern oder auffrischen. Als Lernziel steht dabei nicht die einzelne Vokabel, sondern das Verstehen des gesprochenen Wortes. Für Sprachausgabe bietet sich das neue Medium CD-ROM natürlich an. Basierend auf Originalzeichnungen aus den Asterix-Comics werden Umgangssprache und häufige

Redewendungen gelehrt. Zur Selbstkontrolle kann die eigene Sprache über Mikrofon aufgenommen und mit den akzentfrei gesprochenen Vorgaben verglichen werden. Die CD (es gibt für Englisch und Französisch verschiedene Versionen) bietet insgesamt acht Stunden intensives Lernen, 30 Minuten gesprochenes Englisch und ein Wörterbuch mit 15.000 Vokabeln.



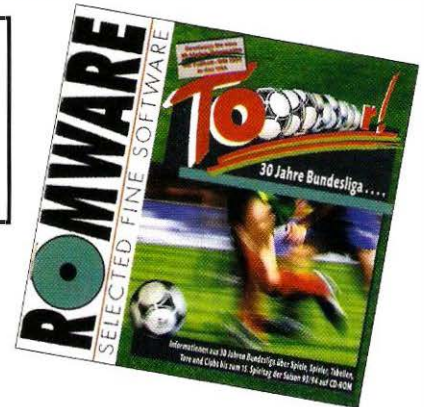
Brainix Teachware
Hauptstraße 60
35516 Münzenberg
System: 386er, VGA
Windows 3.1,
Preis: DM 176,-

Neue Dimension im Fußball **Toooooor!**

An Fußballfreunden herrscht in Deutschland sicher kein Mangel - um ihrem Hobby einen professionellen Touch zu geben, können Ballsport-Freaks jetzt alle wichtigen Daten aus 30 Jahren Bundesliga gesammelt auf einer CD-ROM erwerben. Toooooor! enthält Daten der ersten Bundesliga seit der Gründung 1963 (Spiele, Tabellen, Tore und Clubs); alle Meistermannschaften und Pokalsieger seit 1964; alle Meister im Bild und das vollständige Spieler-ABC (ca. 3.000 Spieler) mit ihren Vereinen, Einsätzen und

ROMWARE GmbH
Mendelssohnstr. 15d
22761 Hamburg
System: 286er, VGA
Windows 3.1,
Preis: ca. 70,- DM

erzielten Toren. Außerdem bietet die CD die Möglichkeit, die eigene Liga einer Freizeit- oder Jugendmannschaft selber zu erstellen und zu verwalten.



Electronic Library of Art - Vol. 1 **Augenweide**



Für Freunde der schönen Künste, insbesondere der abendländischen Malerei seit dem Mittelalter, könnte die Electronic Library of Art vom Hersteller Montparnasse Multimedia eine wahre Fundgrube sein: Ob man lediglich ein paar qualitativ hochwertige Vorlagen für ein selbstgedrucktes Kunst-T-Shirt oder die Biographie eines berühmten Malers sucht, diese CD-ROM ist in jedem Fall eine lohnenswerte Anschaffung. Mehr als tausend Bilder in 256-Farben-Grafik und mehrere hundert Biographien von Malern stehen im Windows-Fenster zum Abrufen oder zum Datei-Export bereit. Die Suche nach bestimmten Werken geschieht wahlweise nach Künstlernamen, Titeln, Schulen oder Art der Kunstwerke.

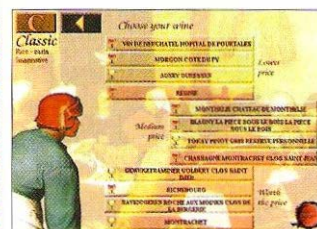
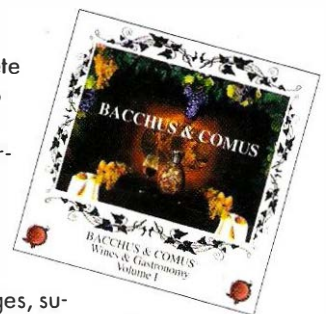


Profisoft GmbH
Eversburger Str. 34-36
49090 Osnabrück
System: 386er, 2 MB RAM,
VGA, Windows 3.1
Preis: ca. 80,- DM

Bacchus & Comus - Wines & Gastronomy Vol. 1 **Schlemmereien**

Wer es sich nicht leisten kann, seine Angebotete durch ein dickes Auto zu beeindrucken, könnte es einmal mit einem perfekt organisierten Abendessen bei sich zu Hause versuchen. 50 Kochrezepte, allesamt erdacht von Michael Husser, einem

Schlemmer internationalen Ranges, suchen nach Hobbyköchen, die sich Ihrer annehmen. Zu den bunt illustrierten Rezepten werden Empfehlungen zu über 1.200 verschiedenen Weinsorten in drei "Preiskategorien" abgegeben. Eine CD-ROM ohne richtigen Sinn, aber dennoch mit jeder Menge Stil!



Profisoft GmbH
Eversburger Str. 34-36
49090 Osnabrück
System: 386er, 4 MB RAM,
VGA, Windows 3.1
Preis: ca. 80,- DM

Strike Commander CD

Eine runde Sache



Darauf hat die Welt gewartet!

Während von anderen Spielen, die nur wenig Platz auf der Festplatte benötigen, laufend

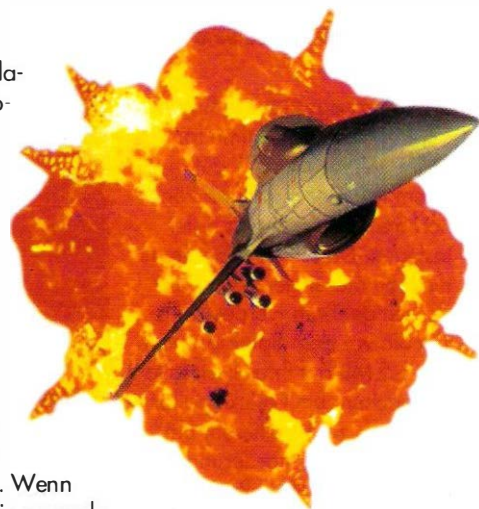
CD-ROM-Versionen erscheinen, war eine Silber-Edition des Megabyte-Monsters Strike Commander schon mehr als überfällig.

Alle guten Dinge sind drei! Nachdem der Superhit Strike Commander und die Tactical Operations genug PC-Fliegerasse glücklich gemacht haben, startet Chris Roberts jetzt seinen



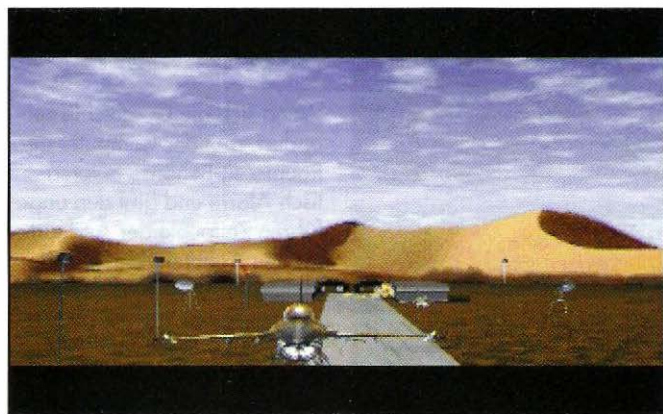
nächsten Streich: Das ultimative Strike Commander-Paket. Hauptvorteil dieser 'DeLuxe Version' ist sicherlich die geringe Anzahl an Steuerprogrammen, die Sie auf die Festplatte kopieren müssen. Im günstigsten Fall benötigt die CD-Version nämlich gerade mal zwei MB Ihres Massenspeichers. Diese Konfiguration wird aber nur bei entsprechend flotten Rechnern nebst Double-Speed-Laufwerk emp-

fohlen. Abgesehen davon, daß für makello-ses Flugvergnügen sowieso ein 486er auf Ihrem Mother-board pochen sollte, werden für schwächere Systeme (wahlweise) weitere Dateien auf die Harddisk gedrückt. Mehr als 8 MB Ihres Festplattenspeichers werden aber nicht verbraten. Wenn man bedenkt, daß die normale Version samt TacOps und Speech Pack über 50 MB groß sind, dann merkt man, welchen großen Vorteil diese CD-ROM bringt. Da Strike Commander CD neben einem neuen Intro und dem Originalprogramm natürlich auch noch die 23 Missionen der Tactical Operations



enthält und zusätzlich alle Dialoge gesprochen werden, kann man die Anschaffung nur empfehlen. Alle Anti-CD-Römer, die nach einer Entschuldigung suchen, um sich ein optisches Laufwerk anzuschaffen, haben mit der Strike Commander CD die passende gefunden!

Thomas Brenner ■



Ein Herz für Upgrader

CD-ROM-Besitzer, die gleich von Anfang an dem Strike Commander-Fieber verfallen sind und jetzt betrübt Ihre Diskettenversion im Regal stehen haben, brauchen deshalb keine langen Gesichter zu machen. Denn die Strike Commander CD-ROM gibt es auch zum Upgrade-Preis. Wer also registrierter Benutzer des Originalprogramms ist, bekommt die CD für 80 DM. Wer dazu noch entweder das Speech Pack ODER die Tactical Operations besitzt, zahlt für die CD nur 70 Mark. Ein Anruf bei Electronic Arts genügt!

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD180 MB	General Midi
MEM590 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Beinhaltet Speech Pack und Tactical Operations

CD-ADVANTAGE
sehr gut

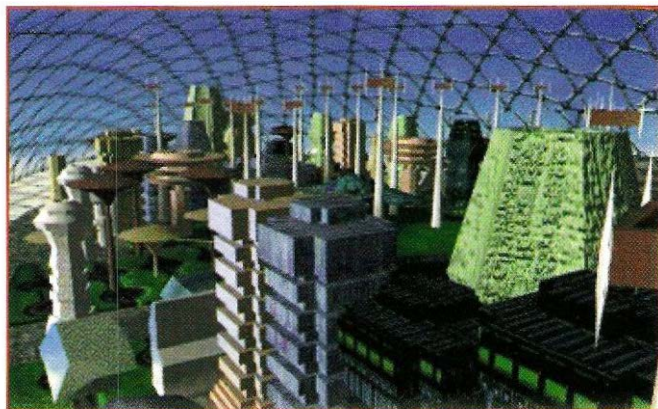
RANKING

Simulation			
95%	90%	95%	93%
Grafik	Sound	Handling	Spielepaß
PREIS lt. Hersteller ca. DM 130,-			
HERSTELLER Origin			

The Journeyman Project

Projekt Pentium

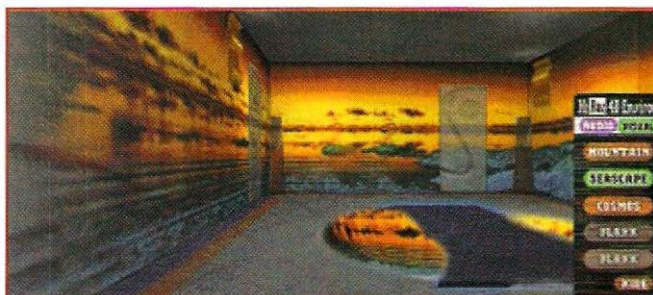
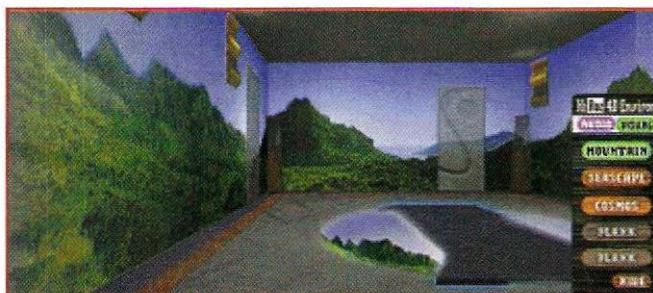
Die guten CD-Spiele werden immer mehr. Nachdem wir Ihnen in letzter Zeit Spiele wie Rebel Assault, Dracula Unleashed und Critical Path als Vorreiter einer neuen Generation von CD-ROM-Spielen vorstellen konnten, reiht sich jetzt auch The Journeyman Project in die Reihe empfehlenswerter CD-ROMs ein.



Vorausgesetzt Sie haben bereits Quicktime for Windows V1.1 auf Ihrem Rechner installiert, können Sie sofort mit dem Spiel loslegen. Da Sie aber bestimmt nicht zu dieser geringen Minderheit gehören werden, müssen Sie vor dem Spielstart noch ca. 3,5 MB auf Ihrer Festplatte freimachen, um Quicktime for Windows zu installieren. Bei seinen Systemanforderungen ist das Journeyman Projekt leider nicht ganz so anspruchslos. Um den Journeyman spielen zu können, benötigen Sie mindestens einen 386/33Mhz mit 8 MB Hauptspeicher. CD-ROM, Windows mindestens in der Version 3.1, eine Soundkarte (möglichst 16 Bit!) und eine SuperVGA-Karte samt Treiber für den Modus 640*480 in 256 Farben sind zwingend notwendig.

Science Fiction pur

Doch dafür bekommen Sie auch ein multimediales Erlebnis dargeboten. Wir schreiben das Jahr 2318. Nach den grauenvollen Kriegen des 21. Jahrhunderts ist die Welt endlich friedvoll geworden. Gelder, die früher für Rüstungszwecke ausgegeben wurden, werden nun in Hilfsprogramme für Menschen in Not gesteckt. Und im Jahre 2117 wurde die gesamte Welt-



Im Wohnzimmer täuschen VR-Leinwände eine unzerstörte Natur mit Bild und Ton vor.

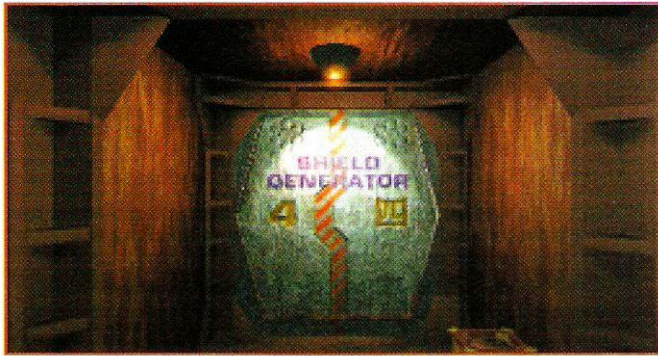
bevölkerung endlich vereint. Dann, 2185, geschah etwas Weltbewegendes: Ein Astronaut kam mit einem außerirdischen Raumschiff in Kontakt. Im Jahre 2308 besuchten diese Außerirdischen, die sich selber "Cyrollans" nannten, das erste Mal unsere Erde und luden die

Menschen ein, der Vereinigung der friedliebenden Wesen beizutreten. Doch just in diesem Jahrzehnt kam es zu einem Ereignis, mit dem alles, was die Menschheit erreicht hatte, vernichtet werden konnte. Das Geheimnis der Zeitreise wurde entdeckt! Die Führer der Erde

beschlossen, die Forschungen sofort abbrechen und formierten eine Eliteeinheit, die mit der einzigen bekannten Zeitmaschine Störungen im Raum-Zeit-Gefüge zu verhindern hatten. Sie sind ein Mitglied dieser geheimen Organisation, der "Temporal Security Annex", und haben wie alle Agenten die Aufgabe, historische Sabotage zu verhindern.

Wie man die Geschichte verändert...

Wenn sich die Geschichte verändert, gibt der Computer der Raum-Zeit-Behörde automatisch Alarm und gibt den ungefähren Zeitpunkt der Änderung an. Ein Agent muß nun 200 Millionen Jahre in die Vergangenheit reisen, um dort aus einem Archiv eine Laserdisk mit dem korrekten Geschichtsverlauf abzuholen. Dieses Archiv wurde so weit in der Vergangenheit angelegt, da zu diesem Zeitpunkt noch keine Veränderungen in der Geschichte zu erwarten sind. Ein Computervergleich zwischen dem historischen und dem veränderten Geschichtsverlauf bringt die Änderung an den Tag. Nun sind Sie gefragt, in die Vergangenheit zu reisen, um die Veränderung des geschichtlichen Verlaufs zu verhindern. Je friedvoller Sie das Problem lösen, umso mehr



Die fliegende Stadt Caldoria wird durch einen Schildgenerator vor Zeitbanditen geschützt.

Punkte werden Ihnen für diese Mission zuerkannt.

Sound & Grafik

Das ganze Geschehen wird durch viele kleine, fotorealistische Filme zusammengesetzt. Die Qualität der Filme kann dabei absolut überzeugen. Dazu kommt noch eine überragende Sprachausgabe, die zumindest auf 16 Bit-Soundkarten absolut rauschfrei aus dem Lautsprecher kommt. Beherzigen Sie den Ratschlag aus dem Handbuch, das Zimmer zu verdunkeln und Kopfhörer aufzusetzen. Sie werden so ein wahrhaft multimediales Erlebnis haben.

Umsetzungsschwierigkeiten

Doch so gut sich alles über The Journeyman Project bis jetzt anhört, ganz das Gelbe vom Ei ist der Journeyman leider auch nicht. Die Grafik besticht zwar durch ihre Farbenvielfalt

und ihre Detailgenauigkeit, die Geschwindigkeit aber, mit der sich der Agent durch diese Grafik- und Soundorgie bewegt, ist grauenhaft. Bei jedem noch so kleinen Schritt muß vom CD-ROM nachgeladen werden. Und selbst wenn man das gesamte Spiel (450MB!) auf die Festplatte kopiert, wird die Geschwindigkeit nicht merklich höher. Genauso verhält es sich mit den immer wieder auftretenden Zwischensequenzen, die leider nicht abgebrochen werden können. Somit ist jedesmal eine längere Sitzung vor dem Monitor zu ertragen, wenn wieder einmal ein Zeitsprung erfolgen soll. Auch daß man sich, solange ein Sample abgespielt wird, nicht bewegen kann, ist gerade noch am Anfang ohne Probleme zu ertragen. 5-6 Jahre Schulenglisch sollten mindestens absolviert worden sein, um all die anspruchsvollen Texte ohne ständigen Griff zum Wörterbuch zu verstehen.

Lars Geiger ■

SPECS & TECHS

EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD 5MB	Roland
CD450 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- BMB RAM und Windows 3.1 benötigt

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Gametek

Wollen auch Sie bei uns anecken?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr

: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr

Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM 386DX SVGA 8,89cm HD 4MB

Alien Breed DH	49,90 DM	NHL Hockey DH	79,90 DM
Anstos DV	64,90 DM	Pirates Gold DV	89,90 DM
Archon Ultra	79,90 DM	Pizza Connection * DV	79,90 DM
Battle Isle 2 * DV	79,90 DM	Pacific Strike * DH	84,90 DM
Burntime DV	79,90 DM	Pacific Strike SAP * DH	39,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM	Police Quest 4 EV	64,90 DM
Comanche - Over the edge DV	49,90 DM	Privateer DH	84,90 DM
Dark Sun EV	64,90 DM	Privateer Spec. * DH	39,90 DM
Das schwarze Auge 2 * DV	79,90 DM	Sam & Max DV	84,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM	Sensible Soccer DV	49,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM	Shadow Caster DH	79,90 DM
DOOM EV	79,90 DM	Silverball DH	49,90 DM
Dungeon Hack EV	64,90 DM	Sim City 2000 EV (*DV)	79,90 DM
Elite 2 DV	64,90 DM	Sim Farm DV	84,90 DM
Epic Pinball EV	79,90 DM	Simon the Sorcerer DV	84,90 DM
Fantasy Empires EV	64,90 DM	SSN-21 Seawolf * DH	79,90 DM
Fire & Ice DH	49,90 DM	Starlord * DV	89,90 DM
Formula One Grand Prix DH	89,90 DM	Subwar 2050 DV	89,90 DM
Flightsimulator 5 DV	134,90 DM	Summoning DV	79,90 DM
Scenery San Francisco EV	64,90 DM	Stronghold	79,90 DM
Gabriel Knights * DV	74,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Hand of Fate * DV	64,90 DM	Strike C. T.O DH	34,90 DM
Hattrick * DV	79,90 DM	Strike C. SAP DH	34,90 DM
Hired Guns DH	79,90 DM	Syndicate DV	79,90 DM
Inca 2 Wiracocha DV	79,90 DM	Syndicate D.Disk DV	39,90 DM
Innocent until caught EV	79,90 DM	Terminator Rampage EV	79,90 DM
Indy Car Racing * DV	79,90 DM	T.F.X. DH	84,90 DM
Kasparovs Gambit DH	79,90 DM	Ultima 8 Pagan DH	84,90 DM
Lands of Lore DV	56,90 DM	Ultima 8 Pagan SP DH	39,90 DM
Leisure suit Larry 6 * DV	79,90 DM	Unlimited Adventure DV	79,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM	Wallstreet Manager DV	79,90 DM
Links Pro 386 Course Disk je	44,90 DM	Wing C. Academy DH	59,90 DM
Lords of Power DH	79,90 DM	X-Wing DH	84,90 DM
Mad News * DV	79,90 DM	X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	B-Wing DV	39,90 DM
Mortal Kombat * DH	56,90 DM	Zeppelin DV	79,90 DM

CD ROM GAMES

Battle Isle 2 * DV	79,90 DM	Lands of Lore * DV	79,90 DM
Burning steel+Miss. 1-3 DV	99,90 DM	Man Enough EV	79,90 DM
Comanche+Missions 1&2 EV	109,90 DM	Might & Magic 3-5 DV	99,90 DM
Golden 7 DV	79,90 DM	Patrizier DV	84,90 DM
Inca 2 - Wiracocha DV	119,90 DM	Rebell assault EV	84,90 DM
Iron Helix DH	79,90 DM	Super Strike C. DH	84,90 DM
Journeyman Project EV	69,90 DM	Stronghold DV	84,90 DM

HARDWARE+MULTIMEDIA

Panasonic CD562 B	449,00 DM
TOSHIBA 3401 BA	1098,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautsprecher	219,00 DM
SB Multimedia Kit ab	879,00 DM

CREATIVE LABS

SB 16 Basic	289,00 DM
SB 16 ASP Multinorm	399,00 DM
SB 16 SCSI-2	399,00 DM
Waveblaster f. 16 Bit	399,00 DM

HIGH END JOYSTICKS

CH Mach I Plus	54,90 DM	Thrustm.FCS Mark I B	179,00 DM
CH Flightstick	89,90 DM	Thrustm.WCS Mark II	269,00 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM	Thrustm.Rudder Ctrl	269,90 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Euroscheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

Man Enough

Macho-Gehabe

"Ich brech' die Herzen der stolzesten Frau'n" sang einst Heinz Rühmann in "Der Mustergatte". Können Sie das gleiche von sich behaupten? Wenn ja, dann sollten Sie sich dem Test durch dieses neue CD-ROM-Spiel unterziehen.

Mal ganz ehrlich: Sind Sie Manns genug? Wenn Sie das nicht wissen, aber herausfinden wollen, können Sie Ihre Qualitäten als XY-Chromosomen-Träger jetzt einer besonderen Probe stellen. Tsunami stellt mit Man Enough ein CD-ROM-Spiel vor, das in dieser Form noch auf keinem Computersystem zu sehen war. Das "ultimative Soziologie-Adventure" soll Ihr Können als Aufreißer messen. Hinter der blumigen Formulierung "soziologisch" steckt ein ziemlich primitives Spielprinzip: Sie wünschen sich nichts sehnlicher als ein Rendezvous mit dem Traumädchen Jeri. Sie ist die Art von Frau, von der - laut Anleitung - jeder Mann träumt. Schön, intelligent und erfolgreich. Damit Sie Jeri aber überhaupt erst ansieht, müssen Sie be-

weisen, daß Sie einer von der "cleveren" Sorte sind. Jeri hat fünf Freundinnen. Jede einzelne sieht besser aus als die anderen. Sie finden sich zu Spielbeginn in einem Fitness-Center wieder und Ihre Aufgabe ist klar vorgegeben: Erst wenn Sie die Gunst aller fünf Damen gewonnen haben, ist Jeri bereit, sich mit Ihnen zu verabreden.

A man needs even more...

Wie soll das ganze nun funktionieren? Im normalen Leben würde man(n) davon ausgehen, daß eine gute Rasur, breite Schultern und ein markantes Kinn bereits den halben Weg in die Herzen der Frauen darstellen würden. Dem ist nicht so bei Man Enough. Hier kann der Mann am Computer nur über Maus und Tastatur mit den Herzdamen kommunizieren. Zunächst gilt es, sich eine der Fitness-Fetischistinnen herauszupicken.

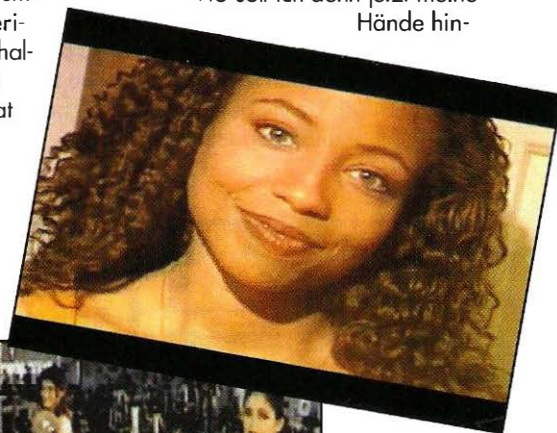
Haben Sie sich für eine entschieden, kann der Ringkampf beginnen: Am Bildschirm erscheinen vier Sprüche, aber nur einer ist der richtige, um bei der jeweiligen Dame anzukommen. Wer erwartet, in dem Fitness-Center auf gelernte Friseurinnen und Modepüppchen zu treffen, geht zu sehr von realen Verhältnissen aus: Kellie ist studierte Psychologin, Erin ist Richterin, Blair kommt aus einer wohlhabenden Familie, Quinn ist Nachrichtensprecherin und Fawn, die fünfte im Bunde, ist Verkaufsrepräsentantin einer großen Firma. Wie man sieht, tummeln sich in amerikanischen Sporthallen ganz andere Kaliber - oder hat das Spiel etwa nicht viel mit der Realität zu tun?

...than the love of a woman.

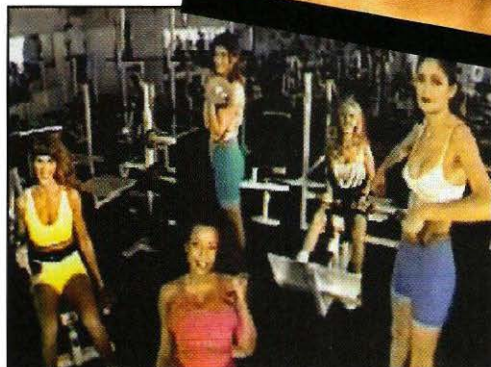
Die letzte Frage erübrigt sich, wenn man sich die Mühe macht, die vier zur Auswahl gestellten englischen Sprüche durchzulesen. Das Niveau der Statements pendelt irgendwo zwischen "Alle Frauen lieben mich. Wenn ich mich aufteilen könnte, dann mindestens eine Million mal!" und "Ich bin fertig für den Ritt meines Lebens. Wo soll ich denn jetzt meine Hände hin-

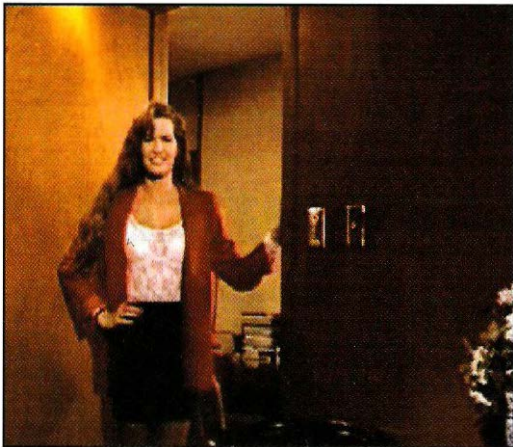


Aus den Karteikarten der Damen erfährt man(n) viel über ihre Hobbies.



Wer rechnet in einem Fitnessclub schon mit solch patenten Frauen?





Kommen Sie nur herein! - In Jeris „Dating Service“ werden emanzipierte Männer ihr blaues Wunder erleben.

tun?“. Haben Sie den richtigen Satz ausgewählt, geht es über zur nächsten Fragerunde. Wieder erscheinen vier Zeilen am Bildschirm, aus der Sie die „coolste“ auswählen sollen. Das ist allerdings nicht unbedingt leicht. Denn alle Wahlmöglichkeiten klingen derart machohaft, daß man sich von einer halbwegs emanzipierten Frau höchstens eine Ohrfeige anstatt einer Verabredung einhandeln würde. Zwischen den endlos wirkenden Frage- und Antwort-Spielchen werden Ihnen Videoclips von den Reaktionen der Dame vorgespielt. Nur wenn immer die richtige Alternative angeklickt wurde, hebt sich die Stimmung des weiblichen Gegenübers. Sagen Sie hingegen etwas falsches, endet die Konversation im schlimmsten Fall mit einem Rauswurf.

Fazit

Erstaunlich, wie wenig Spielspaß doch in einem Gigabyte Daten stecken kann! Ein sim-

ples Frage- und Antwort-Spielchen wurde für Man Enough auf gigantische Größe aufgeblasen. Läßt man die vertonten Videosequenzen und die Edel-Erotikverpackung des Programms weg, dann bleibt nichts übrig außer heißer Luft. Die Anmach-Sätze sind streng vorgegeben und enthalten so wenig Charme, daß selbst ein Vorstadt-Casanova gelangweilt den Reset-Knopf drücken muß. Auch bei der Qualität der Diggi-Sequenzen sieht es nicht gerade rosig aus: Zwar wird der erweiterte 320 x 400 Punkte VGA-Modus genutzt, dafür ist die Soundqualität aber unter aller Kanone - es rauscht aus den Boxen wie aus einem Funkgerät. Wenn Sie sich wirklich beweisen müssen, ob Sie Manns genug sind, dann legen Sie die 30 Mark lieber in einem schicken Abendessen an. Die Dame Ihres Herzens ist dann vielleicht keine Richterlin, läßt sich aber sicherlich leichter für ein Tête-à-tête erwärmen als Blair, Kellie & Co.

Thomas Borovskis ■

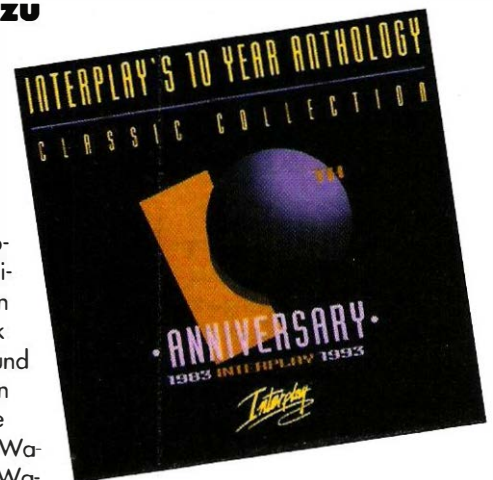
Interplay's 10 Year Anthology

Klassiker

Im Zeitalter der CD-ROM gibt es für einen Hersteller wohl keine bessere Möglichkeit, sein zehnjähriges Jubiläum zu feiern, als die erfolgreichsten Spiele auf einen Silberling zu pressen.

Interplay veröffentlicht auf der „10 Year Anthology“ so klangvolle Titel wie Tass Times in Tonetown, Star Trek 25th Anniversary und natürlich die beiden begehrtesten Spiele Dragon Wars und Wasteland. Vor allem Wastelands von Alan Pavlish (Lost Vikings) ist im Laufe der Jahre zum begehrten Kultobjekt geworden, das man auf normalen Wege eigentlich nicht mehr bekommen konnte. Jetzt ist das kein Problem mehr!

Viele Spiele erstrahlen im farbenfrohen VGA-Modus, doch die richtigen Kulthits zeichnen sich durch die längst veraltete EGA-Grafik aus. Damit wird auch diese einzigartige Stimmung erzeugt, die vor einigen Jahren alle Computerspieler vor den Bildschirm lockte. Darüberhinaus hat sich Interplay noch dazu hinreißen lassen, einige der neuesten Spieledemos, teils interaktiv, auf die CD zu packen. Zum persönlichen Zeitvertreib kann man sich während des Installationsvorgangs - alle Spiele müssen leider von Festplatte gespielt werden - Interviews mit den jeweiligen Teams zu Gemüte führen und so wichtige Hintergrundinformationen erhaschen.



Fazit:

Ein tolle Compilation, die den meisten Kunden das wohl lang vermißte C64-Feeling zurückgibt. Programme wie Dragon Wars, Wasteland oder Bard's Tale erinnern an längst vergangene Tage. Wer diese Zeiten noch einmal aufleben lassen möchte, der ist mit dieser CD richtig beraten!

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD 1MB	Roland
CD000 MB	General Midi
MEM 520 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Spiel auf 2 CDs untergebracht

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Adventure

70%	48%	75%	22%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Tsunami

SPECS & TECS

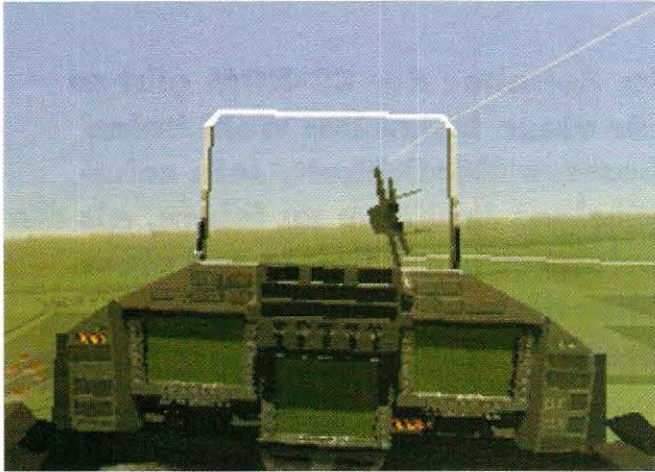
EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD xMB	Roland
CD200 MB	General Midi
MEM 520 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- ein Highlight aus jedem Jahr

CD-ADVANTAGE
gut

T.F.X.

Musikus



Das Tactical Fighter Experiment (T.F.X.) machte Ende des vergangenen Jahres durch seine Realitätsnähe und die ausgesprochen reichhaltige Ausstattung von sich reden. Für CD-ROM-Besitzer steht jetzt eine eigene, leicht modifizierte Version in den Ladenregalen. Wer plant, sich Digital Image Designs phantastische Flugsimulation anzuschaffen, aber bis jetzt noch nicht zugeschlagen hat, kann heute bei der CD-ROM-Konvertierung zugreifen und damit einige MegaByte Festplattenspeicher sparen. Die CD-ROM-Version verfügt spieltechnisch leider über keine Erweiterungen, lediglich der Sound wurde verbessert. Wer ein CD-ROM-Laufwerk mit Audio-Ausgang im Rechner

stecken hat, kann die T.F.X.-Begleitmusik parallel zum Spiel direkt von der CD hören. Die CD kann auch von herkömmlichen Audio-CD-Playern gelesen werden und bietet neben dem Spielspaß von T.F.X. auch noch 60 Minuten feinsten Synthesie-Soundtrack. Die CD-Version belegt lediglich zwei MB auf der Festplatte. Leider ist mit dieser Minimal-Installation nicht die optimale Spiel-Performance zu erreichen: Um nervenaufreibende Wartezeiten auf ein erträgliches Maß zu reduzieren, müssen trotzdem die ganzen 15 MegaByte Spieldaten auf die Festplatte kopiert werden.

Thomas Borovskis ■

Comanche CD

Tutto Completo



Comanche - das ist die Simulation des Jahres 1992, die manche Konkurrenten zu längeren Entwicklungszeiten zwang. Auf CD hat sich nicht viel getan. Auch hier ist Comanche eine hervorragende, extrem ballerlastige Hubschraubersimulation mit gutem Sound und schöner Sprachausgabe - allerdings auch nicht besser als von Festplatte. Schön ist, daß man jetzt alle ca. 100 Missionen auf einmal zur Verfügung hat, ohne dafür die Festplatte umgraben zu müssen. Mit etwaigen Ladezeiten gibt es keine Probleme und so kann man einmal wieder einmal feststellen, daß die

mittlerweile ein bis eineinhalb Jahre alte Voxel-Grafik im Vergleich zu den Konkurrenten immer noch hervorragend ist. Auch die intellektuell nicht allzu anspruchsvollen Einführungen in die Missionen (à la: "Knall die Terroristen vom Himmel, denn das sind die Bösen!") sind immer noch dabei, vielleicht sollte man daraus einmal eine Stilblütensammlung zusammenstellen. Aber trotzdem: wer's noch nicht hat, bekommt alle Comanche-Teile in einem, für alle anderen - nichts Neues!

Peter Freunsch ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD 40 MB	General Midi
MEM 514 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 60-minütiger Audio-Soundtrack auf der CD

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Simulation

93%	98%	93%	95%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Ocean

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 22 MB	General Midi
MEM 590 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- unterstützt Thrustmaster-System

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Simulation

91%	76%	87%	89%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
NovaLogic

Whale's Voyage

Wal goes CD



Knapp ein halbes Jahr nach dem Erscheinen der Diskettenversion gibt sich die ungewöhnliche Mischung aus Rollenspiel und Handelssimulation auf CD die Ehre. SuperVGA-Grafik, Soundtrack Single, ausführliche deutsche Sprachausgabe... Was klingt wie eine vorbildliche CD-Konvertierung eines ohnehin nicht schlechten Spiels, outet sich schon nach kurzem Anspielen nur als halberherzige Erweiterung. Die versprochene SuperVGA-Grafik beschränkt sich nur auf das Intro, das nur aus dem Neo-Logo und den Credit-Texten besteht. Die Grafiken des eigentlichen Spiels blieben unverändert grobkörnig, auch die angepriesene Sprachausgabe läßt nur sehr selten von sich

hören. Immerhin hat sich Neo der am meisten kritisierten Punkte angenommen und hat nun eine Möglichkeit implementiert, insgesamt acht Spielstände zu speichern. Auch wurden die Dialoge um Informationen angereichert, die Einsteigern die ersten Schritte erleichtern. Außerdem begleitet das Spiel eine sehr gute Hintergrundmusik, die schon auf Single-CD für erstaunliche Verkaufszahlen sorgte. Etwas mehr Mühe hätten sich die Designer in dem halben Jahr Arbeit durchaus geben können, für bessere Grafiken hätte der Platz auf der CD ohne weiteres ausgereicht.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD 135 MB	General Midi
MEM 500 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Original Sound-track Single auf CD

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Rollenspiel

50%	75%	80%	66%
Grafik	Sound	Handling	Spielepaß

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Neo Software

Goblins 3

Ein Goblin allein



Mit Goblins 3 für CD-ROM stellt Coktel Vision einen typischen Vertreter der CD-Konvertierungen vor. Während die Grafik und das Spiel selbst keinerlei Verbesserungen erfuhren, wurde am Sound kräftig gebastelt. Satte 90 MB benötigte die Version sämtlicher Texte, die glasklar in der Tonlage einer Sirene über die Soundkarte tönen. Auch der ständig im Hintergrund laufende Audio-Soundtrack sorgt für eine stimmige Atmosphäre, was im Gegensatz zu anderen Konvertierungen kaum für Spielverzögerungen sorgt. Wem die kurzen Ladezeiten der Sprachausgabe dennoch zu lange dauern, der kann die Klangdateien auf die Festplatte überspielen - voraus-

gesetzt, man kann statt der 18 MegaByte für die Minimalinstallation 110 MB Festplatten-speicher entbehren. Erstaunlicherweise benötigte die Diskettenversion bei sonst vergleichbarem Leistungsumfang lediglich 9 MegaByte. Auch die Gründe für die Tatsache, daß alle Musikstücke in nur einem Track auf der CD gespeichert sind, bleiben wohl ein Geheimnis des Herstellers. Für diejenigen, die mit der Anschaffung von Goblins 3 auf die CD-Version gewartet haben, hat sich das Warten durchaus gelohnt, nur die fiepsigen Stimmen sind wohl Geschmacksache.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 18 MB	Roland
CD 290 MB	General Midi
MEM 570 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- alle Text in deutscher Audio-Fassung

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Simulation

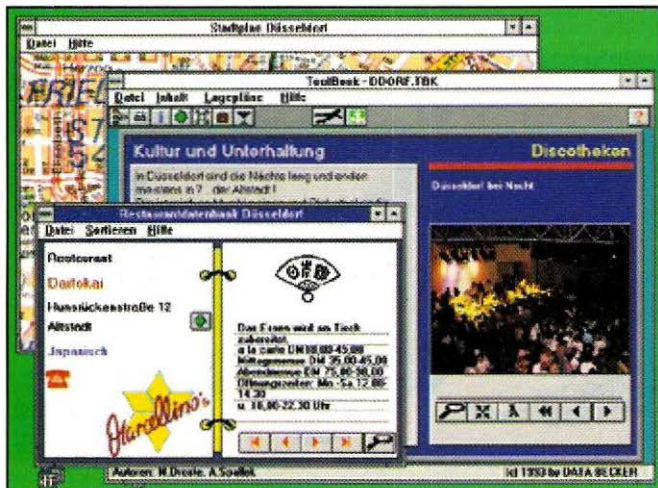
78%	85%	80%	85%
Grafik	Sound	Handling	Spielepaß

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Coktel Vision

MultiMedia-Führer Düsseldorf

Die längste Theke der Welt



Data Beckers MultiMedia-Führer ist eine bunte Präsentation der Stadt Düsseldorf mit vielen Tips und Informationen über Verkehr, Kunst, Kultur und Freizeit. Lauffähig ist die CD unter Windows, wobei die Systemanforderungen mit 4 MByte Hauptspeicher und einem 386er erfreulich niedrig ausgefallen sind. Die Software ist einfach zu bedienen und bietet eine komfortable Volltextsuche sowie eine Option zur Ausgabe der Informationen auf einem Drucker. Positiv ist ebenfalls, daß Programmtexte und Anleitung komplett in Deutsch gehalten sind. Wichtige Hotels mit allen typischen Informationen wie Preise, Anschrift und Ausstattung sind über eine Datenbank auffindbar. Per Mausklick kann direkt zu einem Stadtplan verzweigt werden, der eine Übersicht über die Lage des Hotels vermittelt. Für die Freunde der guten Küche bietet die Restaurant-Datenbank viele interessante Adressen zum Schlemmern. Abgerundet wird das Informationsangebot durch detaillierte Übersichten rund um das Messegelände sowie den Flughafen von Düsseldorf.

Die Lagepläne des MultiMedia-Führers beinhalten einen Übersichtsplan über das Rhein-Ruhr-

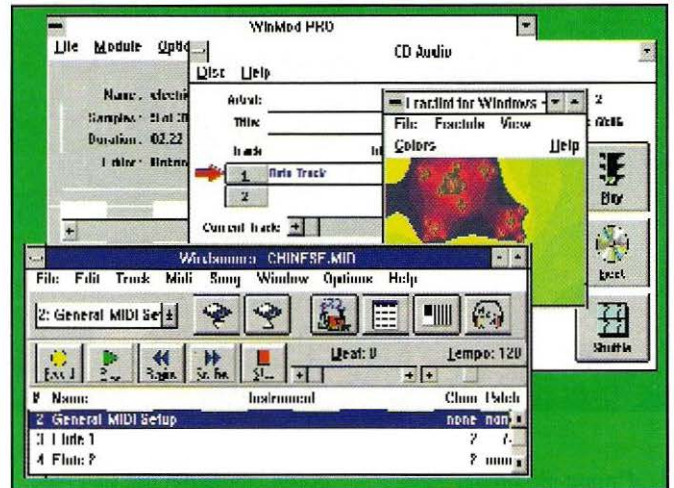
Gebiet, einen Nahverkehrsplan mit einer U- und S-Bahn-Übersicht sowie einen Messeplan mit den wichtigsten Zufahrtsstraßen. Auch das integrierte Straßenverzeichnis mit den zugehörigen Postleitzahlen erlaubt ein direktes Verzweigen zum Stadtplan.

Obwohl die CD einen detaillierten Stadtplan von Düsseldorf nicht ersetzen kann, bietet sie gegenüber konventionellen Reiseführern durch den einfachen Zugriff auf alle Informationen Vorteile. Ein Schwachpunkt dieses Titels sind die recht unvollständigen Informationsbestände, so daß es – je nach Interessenlage – dennoch einer gedruckten Ergänzung bedarf. In Verbindung mit einem Stadtplan läßt sich eine Tour durch die Stadt dennoch recht gut planen, angeblich soll es ja neben den Kneipen in der Altstadt noch weitere Sehenswürdigkeiten in Düsseldorf geben ...

Titel: MultiMedia-Führer Düsseldorf
Anbieter: Data Becker
Hersteller:
 Data Becker,
 Merowingerstraße 30
 40 223 Düsseldorf
 Telefon 0211 - 9331-02
 Telefax 0211 - 318705
Preis: DM 29,80

MultiMedia Power CD

Kraftprotz oder Schwächling?



Als eine bunte Sammlung aus dem Bereich Multimedia präsentiert sich die mit deutscher Benutzeroberfläche versehene CD. Die unter DOS laufende Shell dient zum einfachen Blättern durch die Programme und Dateien sowie zum Kopieren der Dateien von CD auf Festplatte.

Im Bereich Grafik sind natürlich unzählige Bilder in allen Formaten enthalten. Teilweise sind dies nur einfachste ClipArt-Grafiken, dazu farbige Fraktalbilder und die obligatorischen GIFs (was nach verbreiteter Meinung nur für "Girls In Files" stehen kann) mit der garantiert jugendfreien Bademode aus der 93er Saison. Unter DOS sind 27 der bekanntesten Grafik- und Sound-Demos der letzten Jahre enthalten. Dazu gibt's wieder eine riesige Sammlung von Animationen im FLI-Format sowie eine handvoll FLI-Player unter DOS. Acht weitere Programme dienen zum Bearbeiten von Grafiken und zur Umwandlung von Grafikformaten, teilweise mutet die CD dem Anwender auch Uralt-Versionen wie eine 91er Paint-Shop-Version für Windows zu. Zur Anzeige von GIF-Dateien unter DOS ist der Viewer VPIC in der Version 6.0c enthalten. Recht nett ist noch das Programm Graphic Workshop un-

ter Windows, das sich zum Verfremden von Bilddateien eignet, sowie der Fraktalgenerator Fractint for Windows.

Nicht nur für's Auge, auch für's Ohr wird einiges geboten: 350 VOC- und ebensovielen WAV-Dateien, dazu 180 MIDI-Files und über 100 MOD-Dateien sorgen für eine Multimedia-gerechte Beschallung - wozu hat man schließlich eine Soundkarte eingebaut? Zur Bearbeitung und zum Konvertieren der verschiedenen Soundfiles finden sich auf der CD 16 DOS-Programme und eine etwas kleinere Anzahl von Tools unter Windows. Hervorzuheben sind der MIDI-Sequencer WinJammer, die Editoren WinMod Pro und WHAM sowie Whoop It Up, ein Tool, mit dem sich allen nur denkbaren Windows-Events Sounddateien zuweisen lassen, sogar in Abhängigkeit von gestarteten Applikationen.

Titel: MultiMedia Power CD
Anbieter: CDV Software
Hersteller:
 CDV Software,
 Neureuterstraße 37b
 76 185 Karlsruhe
 Telefon 0721 - 97224 - 0
 Telefax 0721 - 21314
Preis: DM 49,-

Jens geht nach Cybertown

Edutainment auf CD-ROM



Vorbild für diese Produktion war offensichtlich der erfolgreiche Kindertitel "Just Grandma and Me", bei dem ein niedlicher Maulwurf mit seiner Großmutter einen Tag am Strand verbringt und allerlei lustige Abenteuer erlebt. Bei "Jens geht nach Cybertown" wird unser junger Held von einem pfliffigen Hund begleitet und darf sich alleine in der Stadt umsehen, die sich über elf Szenen erstreckt. Neben der Zoohandlung und dem obligatorischen Spielzeugladen ist unter anderem ein großer Park mit vielen Überraschungen enthalten. In jeder Szene lassen sich die Objekte – seien es Katzen, Hunde oder Spielzeuge – anklicken und damit zu kleinen Späßen animieren. Für Abwechslung sorgen die eingestreuten Rätsel, die aus verschiedenen Ratespielen und Puzzles bestehen. Diese mit Absicht recht einfach gehaltenen Rätsel richten sich laut Hersteller an Kinder bis etwa 8 Jahre. Begleitet wird das Spiel schließlich von gut gemachter Musik mit deutschen Texten im Stile von Biene Maja. Das Programm läuft komplett unter Windows und benötigt zur Wiedergabe von Videosequenzen QuickTime für Windows, das sich bei Programmstart automatisch installiert. Obwohl Sprache und Ge-

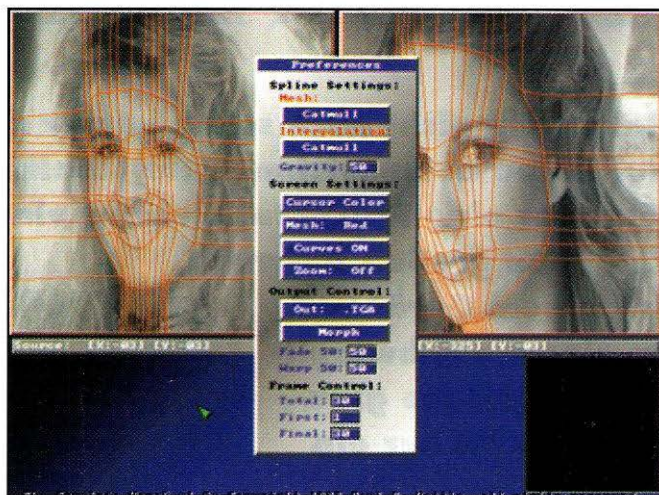
sang vollständig in Deutsch sind, erfolgt die Textausgabe während der Installation noch in Englisch. Dafür ist das Handbuch wiederum komplett in Deutsch gehalten.

Die CD krankt an den üblichen Symptomen zahlreicher Multimedia-Anwendungen unter Windows: Selbst auf einem schnellen 486er mit Local-Bus und Double-Speed-Laufwerk sind die Animationen ruckelig, die gezeigten Videos hängen gelegentlich und spielen zuerst den Film und anschließend den Ton ab. Die Qualität der Grafiken ist für Kinder sicher ausreichend, kommt aber nicht an vergleichbare Titel wie "Just Grandma and Me" heran. Auch die Gimmicks sind bei weitem nicht so lustig und fließend animiert wie dies bei sorgfältigerer Entwicklung möglich gewesen wäre. Insgesamt ergibt sich aber ein durchaus positives Gesamtbild.

Titel: Jens geht nach Cybertown
Anbieter: Orchid
Hersteller: Orchid Technology GmbH, Niederlörcker Straße 36, 40 667 Meersbusch
Telefon 02132 - 80071
Telefax 02132 - 80074
Preis: DM 99,-

CD-Morph

Morphing für eine handvoll Dollar



Die Verpackung der CD verspricht Morphing total: Rund 450 MByte an fertig berechneten Morphing-Sequenzen sollen hier geboten werden. Diese entpuppen sich als 65 Dateien im FLC-Format und 99 weitere im AVI-Format. Zum Abspielen der Sequenzen sind AVI- und FLC-Treiber für Windows enthalten, diese sind aber in der Regel ohnehin schon installiert. Interessant ist da schon eher der mitgelieferte DOS-Player für FLC-Dateien. Neben den Morphing-Sequenzen befinden sich aber auch Programmdateien auf der CD. Bei den auf der CD enthaltenen Shareware-Programmen handelt es sich um The Complete Morph (CMorph) in der Version 1.0u, DMorph in der Version 1.1.2. und schließlich RMorph 0.4, die alle unter DOS laufen und eine SVGA-taugliche Grafikkarte voraussetzen. Der niedrige Preis von 19,90 Mark läßt über einige

Schwächen dieser CD hinwegsehen, so daß Morphing-Freaks mit der Anschaffung trotz aller Kritikpunkte sicher keinen Fehler machen.

Titel: CD-Morph
Anbieter: Totronik
Hersteller: Totronik, Rotenbühlstraße 85, 70 178 Stuttgart
Telefon 0711 - 6271980
Telefax 0711 - 616218
Preis: DM 19,90

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 FAX -1294
Hotline news -8405

Aces over Europe	DV	71.90
Anstöß	DV	58.90
Burntime	DV	77.90
Comanche - Mission 2	DV	55.90
Day of Tentacle	DV	87.90
Dracula Unleashed - CD-Rom	DA	80.90
Dungeon Hack	DV	67.90
Elite II	DA	66.90
Fields of Glory	DV	85.90
Fire + Ice	DV	63.90
Flugsimulator 5.0	DV	119.90
Freddy Phreak	DV	69.90
Gabriel Knight	DV	67.90
Inca 2 - CD-Rom	DV	114.90
Incredible Machine Toon	DV	68.90
Indy Car Racing	DV	73.90
Jurassic Park - CD-Rom	DV	77.90
Labyrinth of Time - CD-Rom	DA	80.90
Lands of Lore	DV	59.90
Links 386 pro	DA	96.90
Lost in Time - CD-Rom	DV	99.90
Lothar Matthäus	DV	71.90
Mig 29 Zusatz Disk	DA	55.90
Might + Magic 5	DV	86.90
NHL Hockey	DA	76.90
One Step Beyond	DA	42.90
Pinball Dreams	DA	64.90
Pirates Gold	DV	84.90
Prince of Persia 2	DA	66.90
Privateer	DA	82.90
Speech Pack	DA	41.90
Railroad Tycoon Del	DA	77.90
Return to Zork - CD-Rom	DA	80.90
Sam + Max	DV	85.90
Shadow Caster	DA	76.90
Simon the Sorcerer	DV	88.90
Subwar 2050	DV	86.90
Syndicate	DV	81.90
Data Disk	DV	39.90
Terminator Rampage	DV	80.90
TFX	DA	89.90
Trodders	DA	82.90
Ultima 7/Teil II	DA	76.90
X-Wing	DA	87.90
Upgrade Kid	DV	67.90
Vision II	DV	43.90

Lösungshäfte ab 9.90 !!
Kostenlos Komplettliste anfordern !!

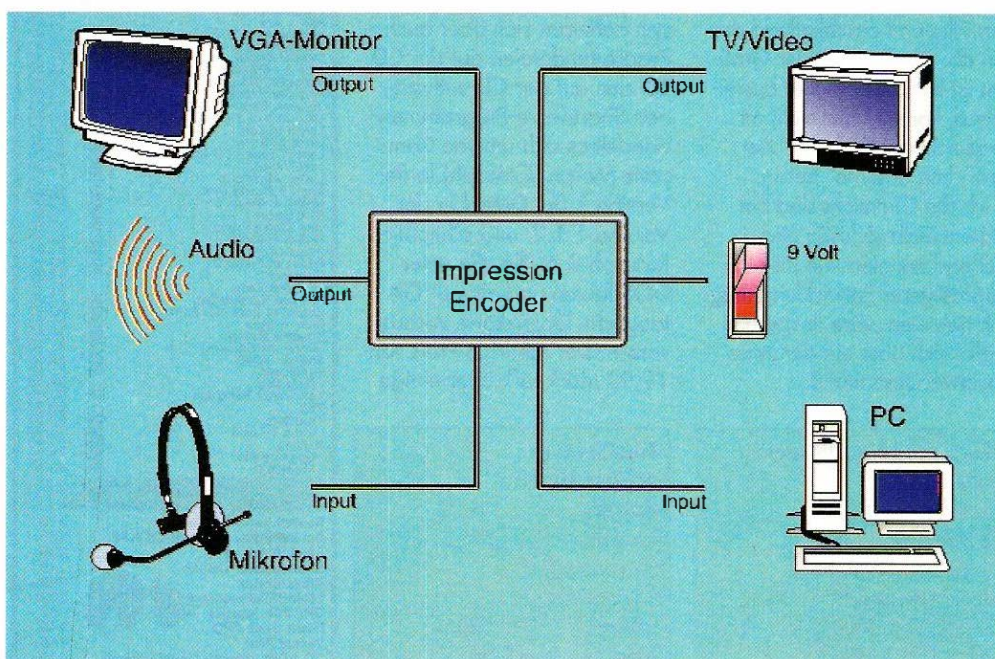
Soundblaster 16 Basic	275.-
Soundblaster 16 Multi Cd ASP	389.-
Soundblaster Pro	239.-
Soundblaster Deluxe	149.-
Waveblaster	389.-
GRAVIS Ultrasound	359.-
GRAVIS Joystick	69.-
Flight Stick PRO	145.-
Vir ual Pilot	155.-
CD ROM Mitsumi Double Speed	439.-

Vorkasse o. Stammkunden 4.90; Nachnahme 7.90
Ausland, Erstlieferung nur Vorkasse DM 12.50

Impression Encoder

Windows i

Haben Sie nicht auch schon immer davon geträumt, Computersequenzen auf Video aufzuzeichnen, Ihr Lieblingsspiel auf dem Fernseher zu spielen oder eine Präsentation über einen Beamer zu machen? Alles natürlich ohne großen Aufwand, mit einem Gerät und zu einem erschwinglichen Preis. Sie glauben, das ist nur ein Wunschtraum? Die Hamburger Firma CPS macht Ihre Träume wahr. Ein kleines, schwarzes und anfangs unscheinbares Kästchen bietet Ihnen alle diese Einsatzmöglichkeiten aus einer Hand.



Die Systemkonfiguration des Impression Encoders.

Das normale Bildsignal des Personal Computers auf einen Fernseher zu bringen, ist technisch heute absolut kein Problem mehr. Die Ideen für den Einsatz dieser Umwandlung sind vielschichtig. Bisher ist die Umsetzung eine recht teure Angelegenheit. Doch mit dem Impression Encoder von CPS ist eine kostengünstige Lösung in Sicht.

Der Encoder ist ein externes Gerät, welches das normale VGA-Signal Ihres Computers in ein NTSC oder PAL-Signal kodiert. Er unterstützt eine VGA-Auflösung von 640 x 480 Pixeln bei bis zu 65.536 Farben oder bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixel bei 256 Farben. Natürlich unterstützt das Gerät auch Pro-

PLZ, Wohnort



Während der letzten zehn Jahre definierte ein einziger Hersteller den Begriff "Personal Computer" in noch stärkerem Maße als IBM und Microsoft: der Prozessor-Hersteller Intel. Doch die Zeiten, in denen in den meisten PCs ein "Intel inside" war, könnten schon bald vorbei sein ...

Seit Jahren bemühen sich bereits verschiedene Chip-Produzenten um die Entwicklung neuer Prozessor-Konzepte, die genug Leistung für die Anwendungen (und Spiele) der Zukunft bieten. Im vergangenen Jahr kamen nun erste Produkte auf den Markt, deren Potential ausreichen dürfte, die Vorherrschaft der Intel-Prozessoren ernsthaft in Frage zu stellen: Mit dem Alpha AXP schickt DEC eine Hochleistungs-CPU ins Rennen, die mit Taktfrequenzen von 150 MHz und mehr Leistung en masse bietet. Zwar bietet mittlerweile sogar schon Vobis einen PC auf Basis des Alpha AXP an, preislich jedoch richten sich die Alpha-PCs eher an professionelle Anwender.

Für den privaten PC-Freak eher erschwinglich werden jene PCs sein, die auf dem PowerPC-Konzept basieren und im Laufe dieses Jahres auf den Markt kommen. Entwickelt von den Branchenriesen IBM, Apple und Motorola, ist der PowerPC-Chip die eierlegende Wollmilchsau schlechthin: Insgesamt vier ziemlich verschiedene Varianten wird es kurzfristig geben, wobei die Preise der Prozessoren um mehr als Faktor 2 unter denen vergleichbarer Intel-CPU's liegen. Eine weitere Stärke des PowerPC sind die raffinierten Mechanismen zur Emulation anderer Prozessoren: So wird schon das kleinste Modell in der Lage sein, sowohl den 68040 eines Macintosh als

Konkurrenz für Intel

Power w

auch den 80486 eines normalen PC in voller Geschwindigkeit zu emulieren. Im Klartext: Bestehende Software läuft – die richtige Zusatzhardware vorausgesetzt – auf den PowerPCs ohne Anpassung sofort in gewohnter Geschwindigkeit. Das eigentliche Leistungspotential dieser neuen Computer-Generation wird in der Emulation jedoch nur angekratzt: Mit speziell angepaßten Programmen ist selbst der billigste PowerPC schon heute mindestens genauso schnell wie ein Pentium!

Die Technik

Ohne allzu sehr in die Technik einzusteigen, wollen wir doch eine Frage beantworten: Woher kommt die hohe Leistung des PowerPC? Auf den ersten Blick ist es vor allem die Taktfrequenz, die die Geschwindigkeit eines Prozessors bestimmt. Sicher ist dieser Faktor auch wichtig, wie die Entwicklung in den vergangenen Jahren gezeigt hat. Doch mit zunehmender Taktfrequenz stößt man auf schwer zu überwindende Probleme: Je höher die Taktfrequenz, desto größer die Wärmeentwicklung – kein Wunder, daß gerade Pentium-PCs mit zusätzlichen Lüftern gespickt sind. Außerdem ist irgendwann eine prinzipielle technologische Grenze erreicht. Es muß also andere Wege geben.

Das Zauberwort heißt superskalare RISC-Architektur. Der Reihe nach: Ein RISC-Prozessor (Reduced Instruction Set Computer) wie der PowerPC bietet im Gegensatz zu CISC (das C steht für Complex) einen einfacheren Befehlssatz, wobei die Befehle jedoch sehr, sehr schnell abgearbeitet werden können. Superskalar steht zudem für einen möglichst parallelen Aufbau der CPU, das bedeutet: Mehrere Befehle können quasi gleichzeitig bearbeitet werden. So kann der PowerPC beispielsweise gleichzeitig eine Addition ausführen und einen Sprung an eine andere Stelle des Programms vorbereiten – und damit gewinnt man viel Zeit, ohne die Taktfrequenz erhöhen zu müssen. Zusätzlich nutzen Prozessoren wie der PowerPC alle verfügbaren Tricks, wie zum Beispiel relativ große, intelligente Cache-Speicher, die Zugriffe auf das (für CPU-Verhältnisse) langsame RAM reduzieren sollen.

Die Software-Frage

Da der PowerPC – ebenso wie andere neue RISC-Prozessoren – auf unterster Ebene von Hause aus nicht kompatibel zur 80x86-Familie ist, kann vorhandene Software nur mit Tricks weiterbenutzt

Power PC vs. Pentium, Alpha AXP und MIPS R4400

Nicht nur Motorola, IBM und Apple ringen um die Gunst angehender Power-User, auch andere Chip-Hersteller haben konkrete Vorstellungen, wie der PC der Zukunft aussehen könnte. Zwar stehen die Chancen für das PowerPC-Team bestens, aber noch ist das Rennen nicht entschieden – werfen wir also einen Blick auf die Konkurrenz:

Zumindest im Profi-Bereich gute Chancen dürfte DEC mit dem AXP-Konzept haben. Eine echte 64-Bit-Architektur mit Taktfrequenzen bis zu 275 MHz verspricht Power satt. Neben den Boliden hat DEC auch einen mit nur 66 MHz getakteten Chip im Programm, der für den Einsatz in Notebooks gedacht ist.

Problematisch ist bei der Alpha-Familie allerdings der relativ hohe Aufwand bei der Produktion, der den Spielraum in finanzieller wie in technologischer Hinsicht sehr eng erscheinen läßt. Als Exote gilt derzeit noch der R4400 von MIPS, bekannt aus den Grafik-Workstations von Silicon Graphics. Im Low-End-Bereich könnte sich der kleine Bruder, der R4200, möglicherweise sogar in Spielkonsolen etablieren: Die Gerüchteküche läßt vernehmen, daß im Rahmen der Zusammenarbeit zwischen Silicon Graphics und Nintendo der MIPS R4200 für eine neue Spielkonsole mit Virtual-Reality-Elementen eingesetzt werden könnte.

Wenn eine Firma schon Turtle Beach heißt, wundert es kaum, daß deren neueste Soundkarte nach einer hawaiianischen Insel benannt wurde: Maui. Beim Test eines der ersten Serienboards konnten wir uns davon überzeugen, daß nicht nur der Name dieser Wavetable-Karte gut klingt ...

Maui Soundkarte von Turtle Beach

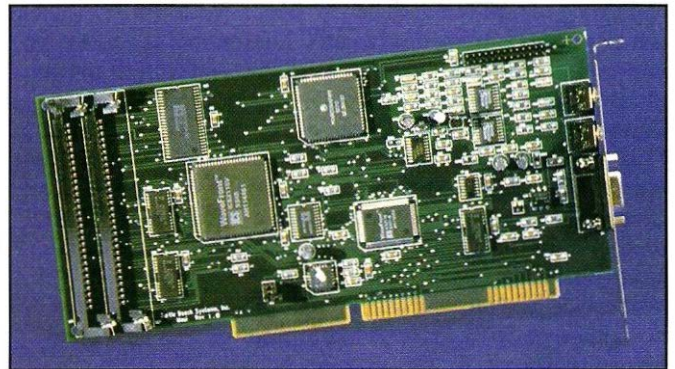
Es gibt kein Bier auf Hawaii ...

Konzipiert wurde die Maui als zusätzliche MIDI-Karte zu einer konventionellen Soundkarte, zumal man bei Turtle Beach auf eine Samplefunktionen verzichtet hat und deshalb zum Digitalisieren von Klängen ohnehin eine weitere Karte benötigt. Optional ist der Anschluß an das WaveBlaster-Interface der SoundBlaster 16 möglich, wobei sich die Maui dann wie eine WaveBlaster verhält. Die Maui benötigt aber in jedem Fall einen separaten Steckplatz, ersetzt jedoch im WaveBlaster-Modus den FM-Synthesizer der SoundBlaster durch den eigenen Synthesizer WaveFront vom Hersteller ICS.

Die Funktionsweise ist im Grunde recht einfach: Die über die SoundBlaster 16 an die Maui geschickten MIDI-Daten werden dort in die gewünschten Klänge umgesetzt und über das WaveBlaster-Interface in digitaler Form wieder zurückgeschickt. Der interne Mixer der SoundBlaster kann diese Daten jetzt mit eventuell digitalisierten eigenen Klängen mischen und über die angeschlossenen Lautsprecher ausgeben. In der Praxis bedeutet dies, daß sich MIDI-Songs mit

Sound-Samples beliebig mischen lassen. Aber auch ohne WaveBlaster-Interface kann die Maui zu jeder Soundkarte parallel betrieben werden. So ist es beispielsweise auch der älteren SoundBlaster Pro möglich, mit der Maui zusammenzuarbeiten. Das am Audio-Out-Ausgang anliegende Signal der Maui wird in diesem Fall einfach in die Line-In-Buchse der SoundBlaster gegeben und die Lautstärke über den internen Mixer abgestimmt.

Zur Sounderzeugung sind 2 MByte ROM-Samples enthalten, die über den Synthesizer WaveFront 2115 von ICS abgerufen werden. Dieser auch in diversen Musik-Synthesizern eingesetzte Chipsatz bietet bei einer Auflösung von 44,1 KHz 24 Stimmen gleichzeitig und bei nur 33 KHz sogar 32 Stimmen. Über das serienmäßige RAM von 256 KByte lassen sich einzelne Instrumente durch neue Samples ersetzen, so daß beispielsweise anstatt eines Paukenschlages das Kläffen von Nachbarn Struppi ertönt. Über zwei SIMM-Steckplätze ist ein optionaler Speicherausbau auf bis zu 8 MByte möglich, wodurch sich eine Viel-



Auffällig an der Maui sind die zwei SIMM-Steckplätze, durch die ein Speicherausbau auf 8 MByte möglich wird.

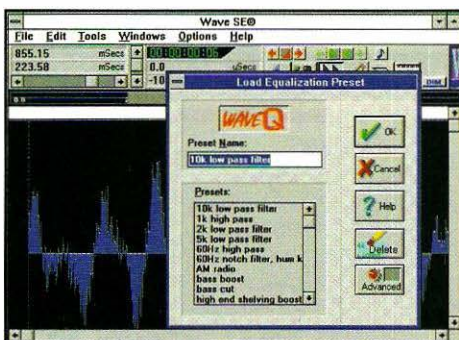
zahl von neuen Instrumenten implementieren läßt. Über den im WaveFront 2115 integrierten DSP sind schließlich noch die bei Soundkarten dieser Leistungsklasse üblichen Klangeffekte wie Hall realisierbar. Zum Bearbeiten und Aufnehmen von Sound-Samples ist mit Wave SE ein ultra-genialer Editor enthalten, der kaum Wünsche offenläßt: Die verschiedensten Soundformate können gelesen werden, eine Frequenzanalyse über eine Fast-Fourier-Transformation (FFT) wird dank des DSPs in Sekundenbruchteilen erstellt. Weiterhin stehen über zehn Filter und Spezialeffekte zum

Verfremden der Samples zur Verfügung, die über das simple Erzeugen von Echo und Hall weit hinausgehen. Zum Laden von neuen Klängen in das RAM der Maui dient schließlich der Editor SampleStore, der unter Windows läuft und einfach zu bedienen ist.

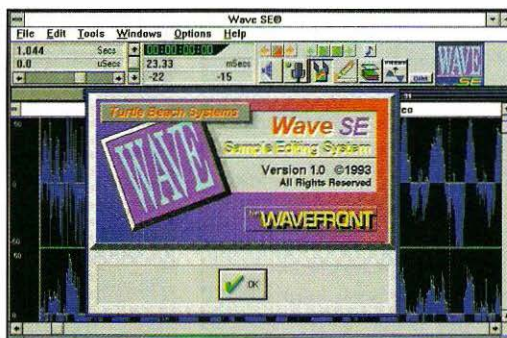
Fazit

Im Grunde ist die Maui ein Synthesizer für Hobbymusiker, der durch die WaveBlaster-Option aber auch zum Spielen interessant wird. Unterstützt ein Spiel den General-MIDI-Standard, kann die Maui ihre Stärken voll ausspielen und liegt – rein subjektiv betrachtet – in puncto Soundqualität näher an der RAP-10 als an den zahlreichen WaveTable-Soundkarten.

Christian Späthe ■



Der Editor Wave SE bietet über den DSP nachladbare Filter zur Klangbearbeitung.



Auch wenn die Maui keine Aufnahmefunktionen bietet, ist mit Wave SE ein vollwertiger Soundeditor enthalten.

Produkt: Maui
Hersteller: Turtle Beach
Vertrieb:
 M3C Systemtechnik GmbH,
 Großbeerenstraße 51,
 10965 Berlin,
 Telefon (030) 785 60 66,
 Telefax (030) 785 68 49
Preis: 499 Mark

Rainbow Pad

Computergehäuse und Peripheriegeräte sind bisher noch in den langweiligsten Farbtönen gehalten. Etwas Abwechslung und Farbe verspricht CNS Computersysteme mit einem regelrechten Chamäleon unter den Mauspads: Das Rainbow Pad ist mit einer temperaturempfindlichen Flüssigkristall-Schicht überzogen, die je nach Umgebungstemperatur ihre Farbe verändert. Besonders interessante Effekte lassen sich mit der eigenen Hand oder einem heißen Getränk erzielen. Mit dem Finger ließen sich etwa interessante Muster kratzen oder anhand der Handtemperatur der persönliche Streßzustand messen. Das Rainbow Pad ist abwaschbar, ungiftig und zum Preis von DM 32,- in verschiedenen Farben erhältlich.

Info: CNS Computersysteme,
Kurt Schumacher Str. 18,
82256 Fürstenfeldbruck
Tel. 081 41-23601

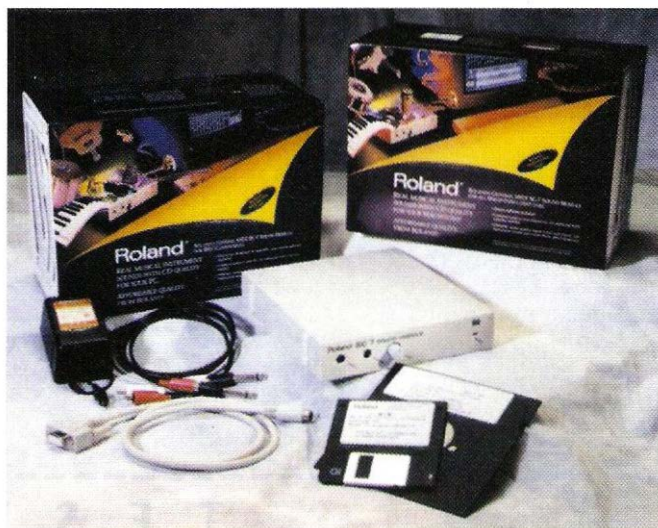


Roland SC-7

Wer ein Notebook hat, muß dem Spielen am PC nicht unbedingt abgeneigt sein. Einschnitte mußten die Besitzer tragbarer PCs allerdings in vielerlei Hinsicht hinnehmen: Zum einen mußte man eine verwischte Grafik ertragen, zum anderen war der Einbau einer Soundkarte unmöglich. Bei der Grafik konnte ein separat angeschlossener VGA-Monitor abhelfen, beim Ton helfen seit einiger Zeit extern angeschlossene Soundmodule. Der renommierte Musikzubehör-Hersteller Roland bietet jetzt eine eigene Lösung für dieses Problem an: Die Roland SC-7. Das externe Gerät zum Anschluß an die serielle Schnittstelle bietet General Midi-Kompatibilität in gewohnter Roland-Qualität. Hall-Effekte, 128 digitale Samples und ein Standard-Midi-Anschluß für Midi-Geräte und Keyboards gehören ebenso zur Ausstattung wie eine Reihe nützlicher PC- und Macintosh-

Info: Roland Corporation,
7200 Dominion Circle,
Los Angeles, CA 90040
Tel. 001-213-685-5141

Applikationen. Im Inneren des Moduls gibt ein 28-stimmiger Roland Sound Canvas Chip den Ton an, was Midi-Profis bereits ei-



ne ungefähre Vorstellung von der Klangqualität der SC-7 geben dürfte. Bis jetzt ist der SC-7 nur in den USA für 399,- US-Dollar erhältlich. Wer die Einführung in Deutschland nicht mehr abwarten kann, erhält weitere Infos unter nebenstehender Adresse.

ReNO CD-ROM-Player



Info: Media Vision,
Raiffeisenallee 16,
82041 München-Oberhaching.

Mit dem ReNO CD-ROM-Player stößt Media Vision jetzt in die Marktlücke der tragbaren CD-ROM-Laufwerke. Der leichte Begleiter läßt sich an Heim-PCs und viele Notebooks anschließen, kann als Audio CD-Abspielgerät eingesetzt werden und sogar Photo-CDs verarbeiten. Die technischen Werte des ReNO sprechen für sich: Die Übertragungsrate 306 KB/s und eine durchschnittliche Zugriffszeit von 180 ms sind auch modernen CD-ROM-Anwendungen und Spielen wie Rebel Assault gewachsen. Der Preis für das Laufwerk mit Software beträgt 799,- DM.

Welche Ansprüche sollte ein PC-Besitzer an ein CD-ROM-Laufwerk und eine Soundkarte stellen, um mit seinem System noch einige Zeit up-to-date zu bleiben? Momentan sollte Ihnen ein guter Freund in etwa den folgenden Ratschlag geben. Kein CD-Laufwerk mehr unter 300 KByte pro Sekunde und keine Soundkarte mehr ohne 16 Bit-Tonerzeugung und SoundBlaster bzw. AdLib-Kompatibilität. Der Soundkarten-Hersteller Media Vision schließt sich jetzt dem Beispiel weniger anderer Hersteller an und bringt genau diese Eigenschaften in einem CD-ROM-Upgrade-Kit unter einen Hut: Das Fusion DoubleCD 16 ist im Augenblick wohl die interessanteste Alternative im Bereich dieser Upgrade-Kits.

Die Installation: Ein Schraubenzieher und 30 Minuten

Auf den ersten Blick ist die Verpackung des Double CD etwas übergroß ausgefallen - ein CD-Laufwerk und eine Soundkarte würden auch in der Hälfte des Kartons ausreichend Platz finden. Die Ausstattung des Komplettpaketes verlangt aber nach etwas mehr Raum als üblich: Neben dem obligatorischen Paar Aktiv-Boxen befinden sich gleich fünf Software-CDs im Lieferumfang. Erstaunt hat uns an dieser Tatsache vor allem, daß der Hersteller

bei der Auswahl der Titel nicht - wie allgemein üblich - auf den Preis, sondern auf die Qualität geachtet hat. Das CD-ROM-Referenzspiel The 7th Guest, der Klassiker Battle Chess, eine Multimedia-Enzyklopädie für Windows und Civilization sind qualitativ hochwertige Fullprice-Programme, für die der Kunde separat noch einmal DM 400 bis 500 hinlegen müßte. Es geht los: Gehäuse auf und rein mit den Geräten! Auf der Hauptplatine wird ein freier 16 Bit-Steckplatz ausfindig gemacht und an der Gehäusefront ein freier 5.25 Zoll-Einschub. Falls beides nicht vorhanden ist, könnte man sich mit dem Ausbau des veralteten 5.25"-Diskettenlaufwerks und der Joystickkarte behelfen, die in der neuen Soundkarte bereits integriert ist. Nach dem Einschieben und Verschrauben von Soundkarte und Laufwerk geht es an die Verkabelung. Ein SCSI-Breitbandkabel und ein zweitädriges Audio-Kabel verbinden Soundkarte und CD-ROM, außerdem muß das CD-Laufwerk an die Stromversorgung angeschlossen werden.

Fusion DoubleCD16

Zwei gute Freunde

Eine 16 Bit-Soundkarte, ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk und beides zusammen für möglichst wenig Geld? Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal! Wer dem noch anfügen möchte: "Das geht nun wirklich nicht!" täuscht sich in diesem Fall. Das Fusion DoubleCD erfüllt noch einige Wünsche mehr. Und das zu einem Preis, der sich sehen lassen kann.



Quick Install und die Software

Die Installation aller nötigen Treiber wird mit Quick Install von den beiden Installationsdisketten vorgenommen. Neben den beiden CD-ROM-Treibern verlangt die Soundkarte ebenfalls nach einem TSR-Programm (MVSOUND.SYS), das in die CONFIG.SYS eingebunden werden muß. Das Umstecken von Jumpers ist nach Media Visions-Konzept nicht mehr vorgesehen: Die Festlegung der nötigen DMA- und Interrupt-Adressen geschieht über die Software. Neben den nötigen Treiberprogrammen und einigen Sound-Utilities befinden sich ein CD-Player für DOS und einige Programme für Windows, unter anderem ebenfalls ein CD-Player und ein Mischpult, auf den Disketten. Das Konzept mit den software-verstellbaren Hardware-Adressen hat seine Vor- und Nachteile: Zum einen fällt es dem Einsteiger leichter, ohne großes Hintergrundwissen durch Trial-and-Error die richtigen Einstellun-

gen zu finden, zum anderen verbrauchen die TSRs aber auch Ihren Platz im Hauptspeicher. Wer sich mit AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, Upper Memory Blocks und EMM386 nicht exzellent auskennt, sieht seinen verfügbaren Hauptspeicher schnell unter 500 KByte zusammenschrumpfen.

Die Pro AudioSpectrum16

Mit der 16 Bit-Soundkarte bekommt der Spieler fast alles, was derzeit im Entertainment-Bereich Standard ist: Die SoundBlaster-Emulation garantiert, daß wirklich jedes Spiel, das momentan erhältlich ist, mit der Karte zusammenarbeitet. Die Ein- und Ausgänge (Microphon, Lautsprecher, Line-In, Line-Out und Joystick) auf der Kartenrückseite sind vorbildlich beschriftet. Klangmäßig zählt die Pro Audio, die in der vorliegenden Form bereits seit geraumer Zeit auf dem Markt ist, ebenfalls zu den Karten, die sich keinesfalls verstecken müssen.

Das NEC CDR 210

Im Bezug auf das CD-Laufwerk steckt in der Schachtel eine Überraschung: Offenbar war den Autoren der Begleitliteratur nicht bekannt, welches Laufwerk dem Paket beigelegt werden soll. In unserer Packung steckte auf alle Fälle ein NEC Double Speed-Laufwerk mit herkömmlicher CD-Schublade, während in allen Teilen der Anleitung von einem Caddy-Laufwerk die Rede ist. Bis auf ei-

Die Windows-Applikationen im Überblick: Mix-Programme und ein CD-Player.

ne gewisse Verwirrung entsteht dem Käufer aber dadurch kein Schaden. Das CD-ROM-Laufwerk erwies sich allen Anforderungen des XA-Standards gewachsen: Die Übertragungsrate von 300 KByte/s ist auch Grafikorgien wie Trilobytes The 7th Guest gewachsen. Photo CDs können gelesen werden (die entsprechende Software liegt leider nicht bei), und auch mit Audio CDs hat das Gerät keinerlei Probleme.

Wenn nach einem Fazit verlangt wird, kann das Fusion DoubleCD-Paket nur empfohlen werden. Für den fairen Preis ist die Qualität aller Komponenten wirklich erstaunlich. Wem die knapp 1300 Mark für die Aufrüstung - für diesen Preis ist diese Kombination schon bei zahlreichen Händlern erhältlich - dennoch zu teuer sind, der sollte bis zum Frühjahr '94 warten. Der Hersteller kündigt bereits jetzt noch weitere, preisgünstigere Upgrade-Kits unterhalb der 1000 DM-Grenze an.

Thomas Borovskis ■

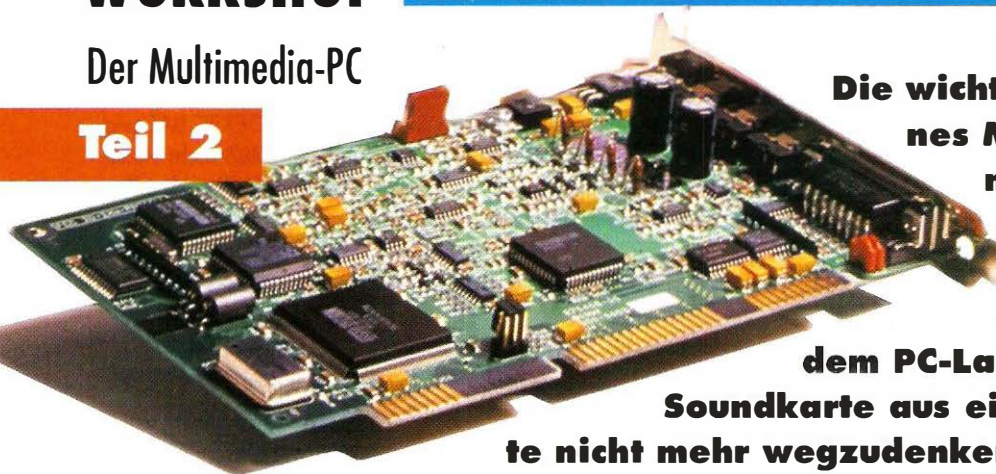
Hersteller: Media Vision • Preis: DM 1398,-



WORKSHOP

Der Multimedia-PC

Teil 2



Die wichtigste Komponente eines Multimedia-PCs ist immer noch der Sound.

Drang noch vor einigen Jahren ein gequältes Piepsen aus

dem PC-Lautsprecher, so ist die Soundkarte aus einem Rechner von heute nicht mehr wegzudenken. Sie stellt den ei-

gentlichen Wegbereiter für die breite Durchsetzung von

Multimedia dar. Waren zunächst nur sehr wenige Soundkarten am

Markt, so wuchs das Angebot sehr schnell an. Heute ist der Markt kaum

noch zu überblicken. Was Sie heute alles mit Sound anfangen können,

zeigen wir Ihnen im zweiten Teil unseres Workshops. Von Wilfred Lindo

Marke: Eigenbau!

Der Multimedia-PC

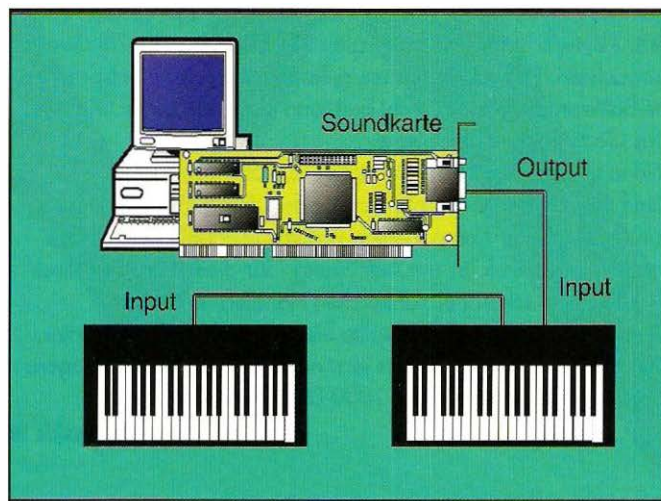
Den Anfang machte der Gamebereich. Schnell entwickelten sich der Soundblaster und die Adlib-Karte zum ersten Standard. Doch bereits heute reicht dieser Standard schon lange nicht mehr aus, wenn es um hochgesteckte Multimedia-Anforderungen geht. Für welche Karte Sie sich entscheiden, ist ausschließlich von dem geplanten Einsatz abhängig. Bei der eigentlichen Sounderzeugung können verschiedene Wege gegangen werden.

Am einfachsten hat es der Anwender, der dem Gekrächze aus dem Lautsprecher ein Ende setzen will und nur spielen möchte. Wer die passende Sounduntermalung für seine Computerspiele sucht, braucht zunächst nur eine Adlib- oder Soundblaster-kompatible Soundkarte. Wer neben dem reinen Spielen seine ersten Schritte in die Multimedia-Welt wagt, sollte sich eine MPC-kompatible Karte zulegen. Diese beinhaltet die Soundblaster-Kompatibilität, bietet Ihnen daneben aber auch den Genuß von multimedialen Klangerlebnissen unter Windows. Für den reinen Multimedia-Anwender sind weitaus höhere Anforderungen nötig. Hier muß es auf jeden Fall ei-

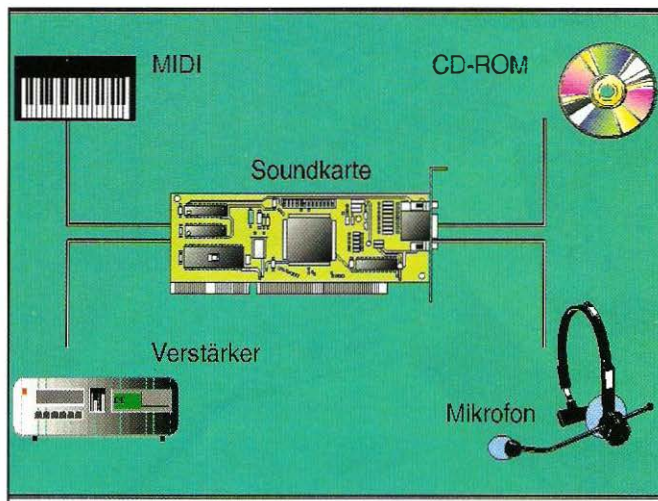
ne 16 Bit-Soundkarte mit einer hohen Sampling-Rate sein. Natürlich darf ein Standardanschluß für ein CD-ROM-Laufwerk nicht fehlen. Eine anderer Anwenderkreis ist die Gruppe der Heimmusiker, die in erster Linie an der MIDI-Tauglichkeit der Karte interessiert sind. Hier sind der hochwertige Klang und die einwandfreie Wiedergabequalität die entscheidenden Auswahlkriterien. Wer sich jedoch für diese Art der Soundkarte entscheidet, muß in den meisten Fällen auf Multimedia und Spiele verzichten. Nur sehr wenige Karten bieten in diesem Bereich unterschiedliche Standards.

Sound mit Windows

Im Software-Bereich machte die Weiterentwicklung ähnlich große Schritte wie im Hardware-Sektor. Auch hier entstand ein Standard, der es dem Benutzer ermöglicht, sich schnell und einfach in allen Programmen zurechtzufinden: der SAA-Standard. Lange Zeit waren dabei unterschiedliche grafische Benutzeroberflächen am Markt. Doch als Microsoft Windows 3.0 auf den Markt brachte und viele Software-Anbieter nachzogen, war der Kampf zugunsten von



Die Konfiguration einer einfachen MIDI-Anordnung.



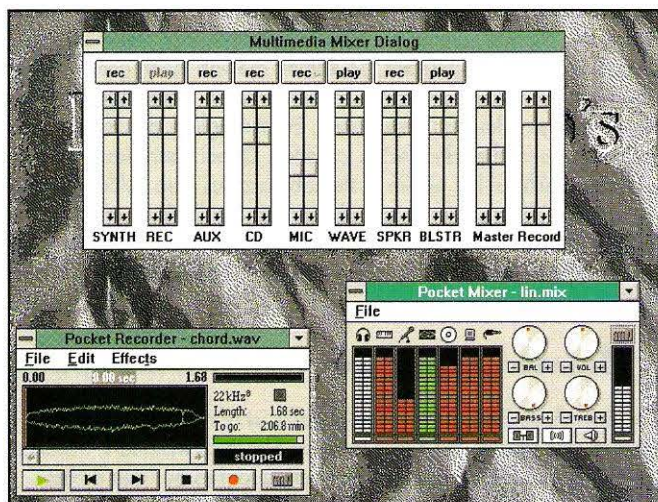
Ihre Soundkarte und die wichtigsten Anschlüsse.

Microsoft entschieden. In der aktuellen Version 3.1 hat Microsoft bereits viele Multimedia-Funktionen standardmäßig integriert, die vorher als Multimedia Extensions for Windows 3.0 erhältlich waren. Um diesen Schritt in Richtung Multimedia zu gehen, mußten mehr als 200 neue Funktionen integriert werden. Sie umfassen die Joystick-Steuerung sowie eine umfangreichere Zeitsteuerung, die Verwaltung von MIDI-Daten und digitalisiertem Sound, die Steuerung von externen Medien und verschiedene Grafikfunktionen für Animationssequenzen.

Wenn Sie Windows 3.1. erstmals auf Ihrem Rechner installieren, dann werden Sie keinen Ton hören. Er schlummert noch im Verborgenen. Um in den Genuß des Sounds zu kommen, müssen Sie zunächst das Fenster Systemsteuerung ansprechen. Hinter dem Treiber-Icon verbergen sich alle gängigen Sound-Treiber, um Ihre Soundkarte anzusteuern. Neben dem jeweiligen Treiber müssen Sie noch die nötige Interruptnummer und die Portadressen eingeben. Nach einem nochmaligen Systemstart sind dann alle Treiber verfügbar. Zum Abspielen von MIDI-Dateien unter Windows müssen Sie noch zusätzlich den sogenannten MIDI-Mapper installieren. Sind alle Treiber erfolgreich installiert, können Sie beginnen, alle Sound-Eigenschaften zu nutzen. Als ersten Schritt bietet Windows die Fähigkeit, bestimmten Ereignissen (Abbruch, Hinweis, Start usw.) akustische Signale zuzuordnen. So können Sie das Hochfahren von Windows mit den ersten Takten von Beethovens Fünfter begleiten oder bei einem Systemfehler ein aufrüttelndes Signal aus Ihrem Lautsprecher ertönen lassen. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Die hierfür nötigen Soundfiles sind WAV-Dateien, die Sie auch selbst mit dem unter Windows verfügbaren Klangrecorder erstellen können. Mit ihm können Sie diese Dateien laden, abspielen, bearbeiten und aufnehmen. Das Programm selbst ist einem Cassettenrecorder nachempfunden und verfügt somit über die gleichen Funktionen: Rücklauf, Vorlauf, Abspielen, Stop und Aufnahme. Bei der Aufnahme oder der Wiedergabe Ihrer Dateien macht ein nachgebildetes Oszilloskop die Wellenform sichtbar. Die Aufnahmezeit ist abhängig von dem verfügbaren Arbeitsspeicher, maximal können Sie eine Minute lang Ton, Musik oder Sprache speichern. Fast alle Anbieter von Soundkarten liefern speziell unter Windows laufende Sound-Programme mit der entsprechenden Soundkarte aus. Zunehmend kommen auch hochwertige Software-Taals auf den Markt, die alle Register der Sounderzeugung und Verarbeitung ziehen.

Samplen mit dem PC

Ein entscheidendes Kriterium bei der Einsatzfähigkeit einer Soundkarte im Multimedia-Bereich ist das 'Samplen'. Es steht für die digi-



Viele Soundkarten bieten bereits umfangreiche Software im Bereich Sound an.

Damit bist Du unschlagbar!

PLAY TIME
DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
WIEDER DABEI: GAMEROY UND 8-BIT!
DM 5,90
Kai Nünberger im Interview
NBA JAM
SEGA rüstet auf
VIRTUA RACING
Angst am Monitor
DOOM
Die Aufholjagd
Amiga CD32
Was ist...
VIRTUA REALITY?

JETZT WIEDER FÜR ALLE SYSTEME!

PLAY TIME TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

DM 5,90

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 14 Tagen nach Erhalt der Ausgabe widerrufen. Die Frist beginnt mit dem Tag, an dem Sie die Ausgabe erhalten. Der Widerruf ist schriftlich anzugeben und an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg, zu richten.

COMPUTEC

PLAY TIME

Name, Vorname: _____

Straße, Haus-Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

Tele-Nr. (für evtl. Rückfragen): _____

Datum: _____

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum: _____

2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Die ideale Ausstattung

- Mehrstimmiger Synthesizer
- Analog-Digital-Wandler (16 Bit)
 - Wavetable-Synthese
 - Stereo-Fähigkeit
- Standardisierte CD-ROM Schnittstelle
- Externer Eingang für beliebige Tonquellen
 - Regelbarer Mikrofon-Eingang
- Sampling-Rate 22 KHz bis 44 KHz
- MIDI-Schnittstelle (intern/extern)
 - Integrierter Verstärker
- Regelbarer Kopfhörer-Anschluß

tale Weiterverarbeitung von analoger Information (Sprache, Musik und Geräusche). Mit einem entsprechenden Editor können aus einem Sample bestimmte Teile herausgelöst, klanglich verändert und mit gleichbleibender Qualität wieder abgespielt werden. Die Qualität eines Samples ist entscheidend von der Auflösung des Analog-Digital-Wandlers abhängig. Dementsprechend erreichen Sie mit einer 8 Bit-Auflösung wesentlich schlechtere Ergebnisse als mit einer 16-Bit-Karte. Aber auch die Samplerate ist von entscheidender Bedeutung. Wollen Sie nur Musik als Hintergrunduntermalung für eine Präsentation wiedergeben oder Sprache reproduzieren, so ist eine Sample-Rate von 22 kHz ausreichend. Um bei einer multimedialen Verarbeitung höchsten klanglichen Ansprüchen gerecht zu werden, muß eine 16 Bit-Auflösung mit einer Sampling-Rate von 44 kHz eingesetzt werden. Dabei muß man jedoch bedenken, daß hochwertige digitale Verarbeitung ihren Preis hat. Nur mit einem schnellen Rechner und entsprechender Festplattenkapazität sind befriedigende Ergebnisse erzielbar.

Mittlerweile ist das Angebot von Software zum Samplen von Musik und Sprache sehr groß, es reicht von einfachen Public Domain- oder Shareware-Programmen bis zu umfangreichen professionellen Software-Paketen. Alle Programme sind in der Lage, Samples aufzunehmen, zu speichern und abzuspielen. Der eigentliche Qualitätsunterschied liegt in der Fähigkeit, die Dateien zu bearbeiten.

Professioneller Einsatz mit MIDI

Grundsätzlich können Sie nur über eine interne oder externe MIDI-Schnittstelle mit der digitalen Welt kommunizieren. Hierüber wer-

den die Informationen von externen MIDI-Geräten, wie beispielsweise die auf einem Keyboard eingespielten Noten, an den Personal Computer geleitet. In die andere Richtung können Sie vom PC aus Steuerbefehle an die MIDI-Geräte senden. So können Sie ohne großen Aufwand eine beeindruckende Klangwelt schaffen. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) wurde Anfang der 80iger Jahre als Standard für den Datenaustausch in der Musikbranche verabschiedet. Der eigentliche Datenaustausch erfolgt über einen normierten DIN-Stecker. Die Kommunikation wird über zwei getrennte Kanäle (Hin- und Rückkanal) seriell abgewickelt. Um ein synchrones Zusammenspiel aller beteiligten Geräte zu gewährleisten, werden die Datenblöcke bei einer Übertragungsgeschwindigkeit von 31250 Bit/s auf eine Größe von einem Byte beschränkt. Bei vielen Soundkarten oder separaten MIDI-Karten wird bereits umfangreiche Software angeboten. Es kann zwischen Notationssoftware, reinen Klangeditoren und umfangreichen Kompositionsprogrammen unterschieden werden. Dabei ist natürlich die Aufnahme und Bearbeitung von MIDI-Dateien der interessanteste Anwendungsbereich. Diese Programme funktionieren ähnlich wie die herkömmlichen Mehrkanal-Bandmaschinen. Jedes Instrument, jedes Geräusch liegt als eigenständige Information vor. So können Sie ganze Arrangements per PC zusammenstellen. Das Einspielen der verschiedenen Musikstücke geschieht am einfachsten per Keyboard. Parallel dazu wird die Information aufgezeichnet oder die dazugehörige Notation über Ihren Drucker ausgegeben. Die Manipulation der MIDI-Dateien ist dabei unbegrenzt. Sie reicht von einfachen Rhythmusänderungen bis hin zur völligen Verfremdung einzelner Instrumente.

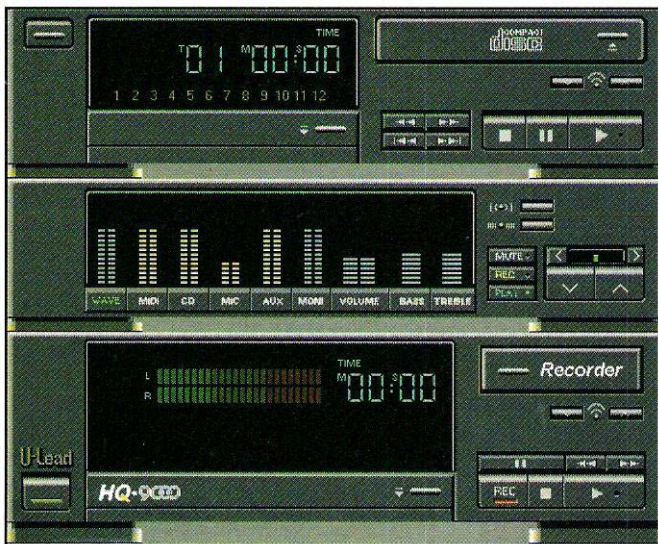
In letzter Zeit drängen zunehmend Karten auf den Markt, die über eine sogenannte Wavetable-Synthese verfügen. Bei dieser Art der MIDI-Technologie werden die Klänge nicht von einem Chip selbst erzeugt, sondern dieser greift vielmehr auf ein Repertoire zurück, das in einem eigenen Speicher bereitsteht. Hier sind die einzelnen Instrumentenklänge in hochwertiger Tonqualität gespeichert. Die Qualität ist dabei maßgeblich von der Größe des Speichers und somit auch von der Anzahl der unterschiedlichen Instrumente abhängig. An dieser Wavetable-Technik haben nicht nur ambitionierte Hobbymusiker ihre Freunde, auch Spiele bringen Ihnen damit eine deutlich bessere Musikuntermalung zu Gehör.

Nützliches für Soundkarten

Wer die Fähigkeiten seiner Soundkarte voll ausschöpfen will, sollte sich noch einige nützliche Ergänzungen zulegen. Wollen Sie Geräusche oder Ihre eigene Stimme aufnehmen, verändern oder in Ihre Multimedia-Anwendung einbauen, so ist die Anschaffung eines Mikrofons notwendig. Viele Karten verfügen über einen integrierten Verstärker. Hiermit können Sie einen Kopfhörer, Ihre Stereo-Anlage oder Aktivboxen anschließen. So kommt die von Ihnen geschaffene Klangwelt zur vollen Entfaltung. Manche Karten bieten darüberhinaus noch einen kleinen Leckerbissen. Es ist möglich, das monotone System-Piepsen über die Karten zu leiten. Dabei kann des Nachts leicht Ihr Nachbar bei einem Systemabsturz aus dem Schlaf gerissen werden. Einige Soundkarten bieten für Spiele einen integrierten Joystick-Port. Sie können dadurch eine separate Joystick-Karte sparen und somit Ihren Joystick direkt über die Soundkarte anschließen.

Immer Ärger mit dem Interrupt

Der eigentliche Einbau einer Soundkarte ist normalerweise ein Kinderspiel. Sie stecken die Karte in einen Slot Ihres Rechners, installieren den dazugehörigen Sound und schon tönt es aus den Boxen. Doch manchmal geht es doch nicht so einfach. Besonders wenn Sie viele Komponenten in Ihrem Rechner haben, kann es leicht zu Problemen kommen. Die häufigste Ursache für Ärger mit der Sound-



Die Firma CPS bietet eine professionelle Basis für die Soundbeeinflussung unter Windows.



karte sind die Interrupts in Ihrem Rechner. Alle Karten steuert ein Rechner über bestimmte Port-Adressen an. Greifen zwei Karten gleichzeitig auf eine Adresse zu, so kommt es zu einer Fehlfunktion. Meist führt dieses Phänomen zu permanenten Wiederholungen eines bestimmten Geräusches oder Musikstückes. Viele Soundkarten bieten in ihrem Lieferumfang Testprogramme, die die genaue Adresse bestimmen. Beim Kauf einer Karte sollten Sie unbedingt darauf achten, daß sie per Schalter oder Jumper die Adresse verändern können. So sind Systemabstürze oder Fehlermeldung leicht behoben.

Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten sind bei der Auslieferung auf den Interrupt 5 voreingestellt. Damit ergeben sich beispielsweise bei Vorhandensein einer zweiten parallelen Schnittstelle die ersten Konflikte. Hier ist eine Belegung auf einen freien Interrupt zwingend erforderlich. Je weniger spezielle Hardware dabei in Ihrem Rechner ist, desto größer ist die Chance, einen fehlerfreien Betrieb zu gewährleisten, was bei einem vollausgerüsteten Multimedia-PC nicht immer ganz einfach ist.

Wieviel Geld für wieviel Sound?

Es sind heute bereits Soundkarten unter 200,- DM auf dem Markt erhältlich. Diese sind in erster Linie für den reinen Spieleinsatz oder zur einfachen Musikunterhaltung geeignet. Für eine Soundkarte mit einem hochwertigen 16 Bit-Wandler müssen Sie rund 400,- DM anlegen. Wer zusätzlich noch eine Wavetable-Synthese haben will, muß mit 500,- bis 600,- DM rechnen. Speziell für den MIDI-Einsatz ausgelegte Karten liegen oft im Bereich von 1000,- DM.

In der nächsten Ausgabe beschäftigen wir uns mit dem Wissenswerten rund um die CD. Sie lernen wichtige Standards und Techniken kennen und erhalten die nötigen Tips und Tricks bei dem Kauf und der Installation eines CD-ROM-Laufwerkes.

Interrupts

Für die korrekte Installation ist es notwendig, der Soundkarte den korrekten Interrupt zuzuordnen. Dabei bieten sich die Interrupts 3, 5 sowie 7 (wenn hierüber kein Drucker angesteuert wird) an. Die Interrupt-Belegung bei einem standardmäßigen PC:

IRQ 0 = System Timer	IRQ 9 = Umleitung von IRQ2
IRQ 1 = Tastaturpuffer	IRQ 10 = unbelegt
IRQ 2 = Interrupt-Controller	IRQ 11 = unbelegt
IRQ 3 = Com2 oder COM4	IRQ 12 = unbelegt
IRQ 4 = Com1 oder COM3	IRQ 13 = Coprozessor
IRQ 5 = LPT 2	IRQ 14 = Festplatten-Controller
IRQ 6 = Disketten-Controller	IRQ 15 = frei
IRQ 7 = LPT 1	
IRQ 8 = Echtzeituhr	

NEU für PC



das meistgekauft PC-Spiele-Magazin...



Bedienungsanleitung in den Umschlagsinnenseite!

plus PC ACTION!

Das PC-Games - Kombi

1. Das ist eine PC-Diskette vollgepackt mit Spielen und Anwenderprogrammen (PC ACTION)
2. und dazu das PC-Computerspiele-Magazin PC GAMES (ohne Diskette) für sagenhafte

DM 19,80

PCG KOMBI TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

Ja, ich will das PC GAMES Kombi testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PC GAMES-Kombi im Abonnement für nur DM 17,- /Monat! (halbjährliche, bzw. jährliche Berechnung)

COMPUTEC



Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

COMING!

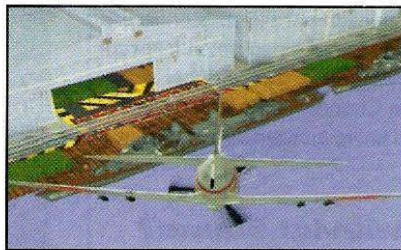
Pinball Fantasies

Ist der Markt für Flipper-Spiele bereits gesättigt? Das einheitliche Spielprinzip bei allen erhältlichen Flipper-Simulationen könnte allmählich Langeweile aufkommen lassen. 21st Century Entertainment mußte sich viele Innovationen einfallen lassen, um mit Pinball Fantasies überhaupt noch Marktchancen zu haben. Einige dieser neuen Ideen sind: Super-VGA-Grafik, verstellbarer Neigungswinkel am Tisch und ein grundsätzlich niedrig gehaltener Schwierigkeitsgrad. Unser Test in der nächsten Ausgabe wird zeigen, inwieweit Pinball Fantasies mit den Hauptivalen Epic Pinball und Silverball konkurrieren kann. Bis dahin können Sie sich aber bereits ein eigenes Bild von den Qualitäten des ersten Tables - auf unserer Coverdisk - machen.



Pacific Strike

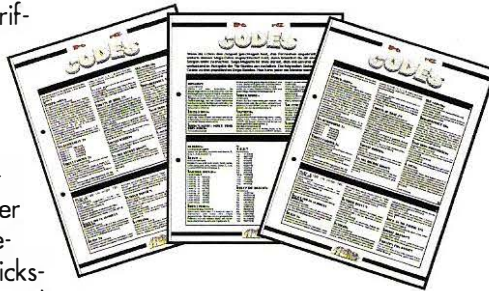
Der Strike Commander räumte im vergangenen Jahr ab wie wenig andere Flugsimulationen. Nach einigen Monaten Wartezeit müßte jetzt auch das Nachfolgespiel bald in unseren Redaktionsräumen einflattern: Pacific Strike, eine Simulation die von Origin mit dem gleichen Grafikinterface wie Strike Commander programmiert wurde, versetzt den Spieler zurück in die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Auf der Seite der amerikanischen Air Force muß die Schlacht um Pearl Harbour erneut durchfochten werden. Der reale historische Hintergrund und die angekündigten Verbesserungen in den Grafik-Programmroutinen machen Pacific Strike zu einer der interessantesten Ankündigungen der nächsten Monate. Ob das Spiel halten kann was es verspricht, erfahren Sie in einem ausführlichen Test nicht unter vier Seiten Länge!



32 Seiten Tips & Tricks

Aufgrund vieler Zuschriften, deren Zahl inzwischen vierstellige Dimensionen angenommen hat, tun wir jetzt noch mehr um Ihnen mehr Spaß an Ihrer Spielesammlung zu beschaffen: Der Tips & Tricks-Teil in der PC Games wächst

auf 32 (!) Seiten an. Auf die Vorstellung neuester Spiele müssen Sie dann natürlich nicht verzichten, denn die PC Games wächst ab der April-Ausgabe um genau diese 32 Seiten. Komplettlösungen, Wegweiser, Cheats und geheime Hex-Codes, außerdem noch mehr Spieletests erwarten Sie. Der Preis für Ihre PC Games bleibt natürlich derselbe.



**Die nächste
PC Games
erscheint
am 16. März
im Zeitschriften-
handel!**

Impressum

Verlagsanschrift:

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpath

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:

(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Hans Ippisch, Michael Erwein,
Alexander Geltenpath, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:

Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Layout:

Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Sylvia Stenglein, Mechthild Fatz,
Patrick Hodge, Gisela Tröger

Freie Mitarbeiter:

Thomas Brenner, Petra Mauwäder,
Lars Geiger, Harald Wagner, Wilfried Lindo

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:

Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpath

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Abonnement:

PC Games kostet im Jahres-Abonnement
DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens
für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten
jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck in den von der
Verlagsgruppe herausgegebenen
Publikationen. Eine Gewähr für die
Richtigkeit der Veröffentlichung kann
nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text:

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen, schriftlichen Genehmigung
des Verlages.

Urheberrecht Coverdisk:

Alle auf der PC Games Coverdisk veröffentlichten
Programme sind urheberrechtlich geschützt.
Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf
der vorherigen, schriftlichen Genehmigung
des Verlages. Der Verlag übernimmt keinerlei
Haftung für evtl. auftretende Kosten oder
Schäden. Für den Inhalt der Programme
sind die Autoren verantwortlich.

